CAPCOM

ロックマンエグゼ トランスミッション 公式ガイドブック

ファミ通 責任編集

ロックマンエグゼ トランスミッション 公式ガイドブック

CAPCOM ファミ通

enter brain

カプコンファミ通既刊案内

バトルネットワーク ロックマン エグゼ2
公式ガイドブック
本体価格1200円+税

バトルネットワーク ロックマン エグゼ3
公式ガイドブック
本体価格1200円+税

バイオハザード0　解体真書……1300円
バイオハザード　コード:ベロニカ　完全版　解体真書……1300円
ゲームキューブ版　バイオハザード　オフィシャルナビゲーションブック　…850円
ゲームキューブ版　バイオハザード　解体真書……1400円
ガンサバイバー2　バイオハザード コード:ベロニカ　公式ガイドブック…1400円
鬼武者　解体真書……1300円
鬼武者2　解体真書……1300円
デビル メイ クライ　解体真書……1300円
デビル メイ クライ2 公式ガイドブック……1000円
エバーブルー2　公式ガイドブック……1200円
エルドラドゲート第6巻・第7巻　公式ガイドブック……1300円
ストリートファイターIII サードストライク ファイト フォー ザ フューチャー　公式ガイドブック…1400円
ディノ クライシス2　公式ガイドブック……1200円
ディノ クライシス2　公式スターターブック……800円
バトルネットワーク ロックマン エグゼ　公式ガイドブック……1200円
バトルネットワーク ロックマン エグゼ2　公式ガイドブック……1200円
バトルネットワーク ロックマン エグゼ3　公式ガイドブック……1200円
ロックマン ゼロ　公式ガイドブック……1000円
ブレス オブ ファイア～竜の戦士～　公式ガイドブック……1200円
ブレス オブ ファイアII　-使命の子-　公式ガイドブック……1300円
ブレス オブ ファイアIII　公式設定資料集……900円
ブレス オブ ファイアIII　公式ガイドブック……1200円
ブレス オブ ファイアIV　～うつろわざるもの～　公式ガイドブック　悟之書…1300円
ブレス オブ ファイアIV　～うつろわざるもの～　公式ガイドブック　導之書　…900円
ブレス オブ ファイアIV　うつろわざるもの　公式設定資料集……1400円
ブレス オブ ファイア V　ドラゴンクォーター　公式ガイドブック……1400円
燃えろ!ジャスティス学園　公式ガイドブック……1400円
CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000　公式ガイドブック…1600円
CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000　公式キャラクターブック　…800円
CAPCOM VS. SNK2 ミリオネアファイティング 2001　公式ガイドブック…1800円
PS2&Xbox版マーヴルVS.カプコン2 ニューエイジ オブ ヒーローズ　公式ガイドブック…1200円
MARVEL VS CAPCOM2 New Age of Heroes　公式ガイドブック…1200円
マキシモ　公式ガイドブック……1400円
クロックタワー3　公式ガイドブック……1200円

※記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

ISBN4-7577-1415-7
C0076 ¥1000E
9784757714151
1920076010002
エンタープレイン
定価 本体1000円 +税

ROCKMAN EXE TRANSMISSION OFFICIAL GUIDEBOOK

CAPCOM
ロックマン
エグゼ
トランスミッション
公式ガイドブック

ロックマン エグゼ トランスミッション
公式ガイドブック
ROCKMAN EXE TRANSMISSION OFFICIAL GUIDEBOOK

ロックマン エグゼ トランスミッション 公式ガイドブック

コンテンツ

CHAPTER 1

基礎知識編

BASIC SYSTEM

キャラクター&ネットナビ

キャラクター&ネットナビ

まずはゲーム中に登場する、個性溢れるキャラクターたちを紹介しよう。ストーリーのあらすじや、用語の解説も同時に掲載するぞ。

光家のひとびと

光熱斗

秋原小学校に通う小学5年生の元気少年。勉強は苦手だが、ウイルスバスティングのウデはピカいち。相棒は青いナビのロックマンだ。

ロックマン

素直でまじめな性格のネットナビ。普段は熱斗の友だち、電脳世界では相棒として大活躍する。その戦闘能力はかなりのもの。

光祐一朗&はる香

熱斗のパパとママ。パパは科学省につとめる優秀な科学者で、PETの開発者でもある。明るくやさしいママは、パパの留守を預かるしっかり者。

あらすじ

1ヵ月まえ、ウイルスを生み出すネット上の犯罪組織WWW(ワールドスリー)の野望を阻止した熱斗とロックマン。WWWの壊滅でウイルスの数が減ると思われていたが、最近になって新種の"ゼロウイルス"が蔓延し、ひとびとを困らせていた。

そんなある日、メイルから「ロールが買い物から帰ってこない」とメールが届く。宿題をしぶっていた熱斗は、サボる口実ができたと喜んでロックマンを捜索に向かわせるが……。

熱斗の友だちと日暮さん

桜井メイル&ロール

熱斗の隣の家に住むクラスメイト。やさしくて頭もいい、クラスのアイドル的な存在。ナビのロールもメイルと似た性格だ。

綾小路やいと&グライド

まだ8歳ながら、飛び級で5年生になったお金持ちのお嬢様。ナビのグライドは、高価なチップを使った戦いが得意。

大山デカオ&ガッツマン

熱斗の親友で、力自慢のガキ大将。ナビのガッツマンもデカオに似たパワータイプで、力まかせな攻撃が持ち味。ふたりは熱い友情で結ばれている。

日暮闇太郎&ナンバーマン

秋原町でチップショップ、ヒグレヤを営む元WWW団員。ナビのナンバーマンはバトルは苦手だが、計算が大の得意。

伊集院炎山&ブルース

オフィシャルネットバトラーとして、毎日ネット犯罪を取り締まる小学5年生。非常にクールな性格で、ナビのブルースとのコンビは無敵の強さを誇る。

WWWの残党とネットナビ

ゼロ

意志を持つ強大なウイルス。ゼロウイルスと関係しているようだが……。

【用語解説ようごかいせつ】

〔PET〕

PErsonal Terminalの略で、通称ペット。熱斗のおじいさんである光正博士が開発した携帯情報端末。携帯電話が進化したようなもので、電話やEメールの送受信から、学校で使う教科書や新聞にもなる便利なハイテクメカ。この世界では誰もが持っている、生活必需品ともいえる道具。

〔ネットナビ〕

電脳世界に存在するプログラムだが、擬似人格を持っているため人間とのコミュニケーションができる。普段はオペレーターのPETの中にいて、いろいろな用事をこなしてくれる。

〔電脳世界でんのうせかい〕

パソコンや電化製品など、プログラムで制御された電子機器の中に存在する仮想空間。ネットナビたちは、普段はPETの電脳世界で待機していることになる。

〔インターネット〕

世界中にあるパソコン同士のネットワークで構成された、世界でもっとも広大な電脳世界。いろいろな場所につながっているだけにウイルスが繁殖しやすく、ウイルスバスティングのほとんどはインターネットの中で行なわれるのだ。

〔Pコード〕

パスコードの略。ネット上で情報やナビ、ウイルスの通行を制限する扉（セキュリティ）を解除するためのカギ。通常はパソコンの出口などにセキュリティが施されており、たとえ友だちでもPコードを持っていないと侵入はできない。

〔ウイルス〕

コンピューターの正常な動作を妨害するじゃまもの。悪意を持った誰かに作られ、その種類、数は膨大。

〔バトルチップ〕

ネットナビ用の武器データが詰まったチップ。オペレーターがPETにセットすることで、武器がナビへと転送される。

〔プラグイン〕

ナビを電脳世界に送りこむため、PETの端子を電子機器に接続すること。ナビの転送までを含めていうことが多い。

〔WWW〕

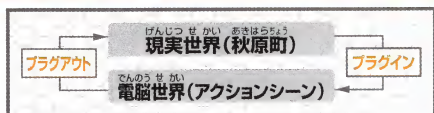
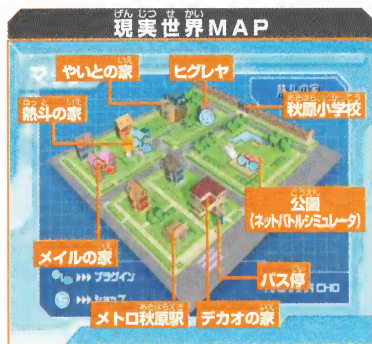
ワールドスリーと読む。ロボットによる社会を夢見ていたため、現在のネット社会が気に入らないワイリー博士によって結成された犯罪組織。1ヵ月まえに熱斗たちの活躍によって壊滅した。

ロックマン エグゼの世界

ロ ッ ク マ ン エ グ ゼ の せ か い

近未来を舞台とする『ロックマン エグゼ』には、大きくわけてふたつの世界が存在する。まずは、それぞれのちがいを理解しておこう。

現実世界と電脳世界 【げんじつせかいとでんのうせかい】

現実世界では、おもにメールのやりとりでストーリーが進行する。事件が発生したら、マップ上の赤いポイントから電脳世界へプラグイン！　事件解決へ向けて、敵とのバトルが始まるぞ。

現実世界でできること 【げんじつせかいでできること】

端末からプラグイン

友だちの家にあるパソコンや、各地の電気機器から電脳世界にロックマンを送りこむ。

ヒグレヤでアイテム購入

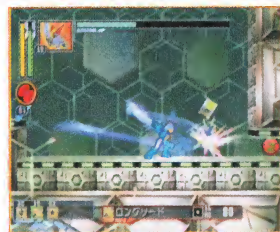
日暮さんの店でチップを買える。ゲームの進行具合によって商品が増えていくぞ。

ネットバトルシミュレータ

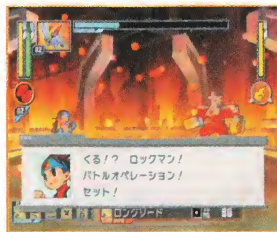
一度倒したナビとは、シミュレータで何度でも対戦できる。勝てばチップをゲット。

電脳世界でできること 【でんのうせかいでできること】

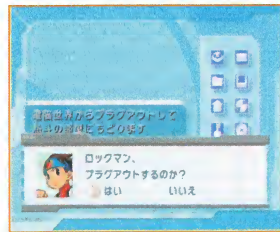
ウイルスを退治しよう

電脳世界には、いろいろなウイルスが存在する。多彩な武器で、つぎつぎと現われる敵を倒していこう。

電脳世界にはびこるウイルスを退治することを、ウイルスバスティングと呼ぶ。

ボスを倒して事件解決

事件を起こしたネットナビは、各エリアの最後でロックマンを待ち受ける。バトルに勝って取り押さえろ！

ボスとなるナビは、問答無用で襲いかかってくる。しっかり準備してから挑もう。

現実世界へプラグアウト

プラグアウトするとHPやMPだけでなく、使ったチップも元に戻る。バックアップがなくなるまえに脱出しよう。

空中ではプラグアウトできない。必ず地面に着地してからメニューを開くこと。

アクションの基礎知識

アクションのきそちしき

電脳世界では、いろいろなアクションを駆使する必要がある。ロックマンの基本動作を理解し、せまりくるウイルスに備えよう。

ロックマンのアクション

【ロックマンのアクション】

コントロールスティック（十字ボタンでも可）での移動と、Aボタンによるジャンプ、⬇＋Aボタンのスライディング、電脳ハシゴ（電脳バー）の登り降りが、ロックマンの基本アクションとなる。バリエーションが少ないだけに、それぞれの持つ役割は大きい。下で4つのアクションについて詳しく解説している。きちんと理解したうえで、ステージの奥にある、ワープポイントをめざして進んでいこう。

エリアの奥へと進み、最深部で待ち構えるボス（ナビ）を倒せばクリアとなる。

移動

コントロールスティックの左か右を押すとロックマンは左右に走り出す。走るスピードは常に一定で、調節することはできない。単純な移動手段としての使いかた以外にも、敵との間合いを調節したり、トラップを回避するなど役割は多い。

ジャンプ

Aボタンでロックマンはジャンプをする。ボタンを押す長さでジャンプの高さを制御できる。このとき、コントロールスティックの左右で空中移動が可能だ。思い切りジャンプすると、最大で3ブロック分の段差を登り、4ブロック分の穴を飛びこせる。

スライディング

コントロールスティックを下要素（↙か⬇、または↘）に入れながらAボタンを押すと、姿勢を低くして4ブロック分をすべるスライディングになる。移動よりも姿勢が低くなることがポイントで、狭い通路に入ったり敵の攻撃をかわしたりと、使いかた次第でかなり行動の幅が広がる。スライディングの性質として、4ブロック以上の長い通路に入った場合は広い場所に出るまですべり続けることと、コントロールスティックを逆方向に入れたりジャンプをするとスライディングをキャンセルして止まれることも覚えておこう。

電脳ハシゴ・電脳バー

ステージに設置されているハシゴやバーに重なった状態で、コントロールスティックの上要素（↖か⬆、または↗）を押すとそれぞれのしかけにつかまり、ハシゴなら上下に、バーなら左右に移動できる。手を離すには、その場でジャンプすればいい。

ステージにあるしかけ

電脳世界にはいろいろなしかけが設置されており、ときにはウイルス以上の脅威になることもある。ここではそんなしかけの中から代表的なものをピックアップし、それぞれの特徴や対処法を説明するぞ。単純に移動するために設置された害のないものから、1歩まちがえるとすぐミスにつながるものまである。危険な場所からは急いで離れて、できるだけ安全な場所でウイルスたちと戦うことを心がけよう。

ステージ限定で設置されているしかけについては、各マップ攻略ページを参照してほしい。

移動用のしかけ

ワープポイント

電脳世界同士をつなぐゲートの役割をする。おもにエリア間の移動に使用するが、なかには現実世界にプラグアウトするものもある。

セキュリティキューブ

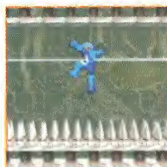
電脳世界の通行を制限するための扉のようなもの。開けるには、それぞれのキューブに対応したPコード(パスコード)が必要。

動く足場

一定のスピードで、上下または左右に動く足場。タイミングを見計らって飛び移ろう。壁と足場との間に挟まれるとミスになってしまう。

ベルトコンベア

左右どちらかの方向に回りつづけるユカ。これ自体に危険はないが、足を踏み外すと下にあるトゲや穴に落ちることが多いので注意。

危険なワナ

トゲ

ユカや壁、天井などにしきつめられた鋭利な針。触れるとかなりのダメージを受け、HPが少ないゲーム序盤では即ミスになることも。

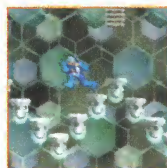
穴

ユカのない場所に落ちると、HPがどんなに残っていてもミスになってしまう。P020以降のマップを見て、ユカの有無を確認しておこう。

落ちるユカ

乗るとプルプルと震え、突然崩れ落ちるユカ。形はさまざまだが、乗って震えるユカは必ず落ちるため、すぐ移動すること。

消える足場

決められた順番で現われ、消えていく足場。出現の周期は常に一定なので、タイミングをあわせてひとつずつ飛び移っていこう。

波打つユカ

うねうねと波のように動くユカ。ダメージは受けないが、乗っていると敵の攻撃をよけにくい。急いで普通のフロアに移動しよう。

一方通行

マップの構造の問題で、通ると戻れなくなる通路。直接ミスになることはないものの、まちがえると遠回りになってしまうこともある。

ウイルスバスティング

ウ イ ル ス バ ス テ ィ ン グ

ウイルスバスティングとは、ネットナビによるウイルス退治のこと。
プラグインするまえに、バスティングの基本を理解しておこう。

ウイルス撃退の手段はふたつ

[ウイルスげきたいのしゅだんはふたつ]

ウイルスバスティングの方法、つまりロックマンができる攻撃は2種類ある。ひとつは、Bボタンで基本装備のロックバスターを撃つ攻撃。もうひとつは、バトルチップを使った特殊な攻撃だ。ロックバスターは弾数に制限がないので手軽に撃てるが、威力が弱く弾道も1種類。一方、バトルチップによる攻撃はチップを消費してしまうものの、全体的に威力が強く、弾道などが多彩だ。

ザコ敵が相手のときや、チップを節約するときはロックバスターで。

チップの強力な攻撃は、ここぞというときにぶちかまそう。

バスティングレベルとは

電脳世界で敵を倒すと、倒しかたに応じてバスティングレベルが決定される。これは戦いの評価値で、早く、少ないダメージで倒すほどレベルは高くなる。バスティングレベルが高いほど、戦闘後にチップを入手しやすく、得られるゼニーも多い。なかには数種類バトルチップを持つ敵がいるが、バスティングレベルが高いほど強力なチップが手に入る。

要するに、すばやくウイルスに近づいて速く倒すほど、チップの出現率が上がるということだ。

●対ウイルスのバスティングレベル

デリートタイムと被ダメージ回数の合計のポイントがバスティングレベルだ。11以上の場合は最高を表わすSとなる。右の表はポイントの増減をまとめたもので、出現から3秒以内にノーダメージで倒せばレベルS、ということ。

バスティングレベルの評価基準

■デリートタイム

デリートタイム	ポイント
～3.0秒	10ポイント
3.1～6.0秒	9ポイント
6.1～12.0秒	7ポイント
12.1～24.0秒	6ポイント
24.1秒以上	4ポイント

■被ダメージ回数

被ダメージ回数	ポイント
0回	+1ポイント
1回	0ポイント
2回	−1ポイント
3回	−2ポイント
4回以上	−3ポイント

●対ネットナビのバスティングレベル

こちらはネットナビ(ボス)戦のバスティングレベルだ。対ウイルスよりも少し緩和されており、30秒以内で倒せば、ダメージを2回受けてもレベルSとなる。レアなナビチップを入手するために、全力で挑戦しよう。

バスティングレベルの評価基準

■デリートタイム

デリートタイム	ポイント
～30.0秒	10ポイント
30.1～40.0秒	9ポイント
40.1～50.0秒	7ポイント
50.1～60.0秒	6ポイント
60.1秒以上	4ポイント

■被ダメージ回数

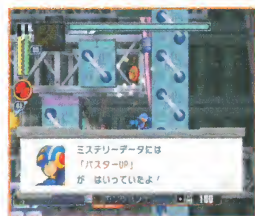
被ダメージ回数	ポイント
0回	+3ポイント
1回	+2ポイント
2回	+1ポイント
3回	−1ポイント
4回以上	−2ポイント

ロックバスター

ロックマンの基本武器となる飛び道具。Bボタンで発射し、何かに命中するまでまっすぐ飛んでいく。ただし威力が低いため、初期状態ではウイルスに10発近くも撃ちこまないと倒せないこともある。しかしバスターUPというアイテムを使えば、ロックバスターの性能を威力、連射、チャージの3項目にわけて強化できる。すべてのバスターUPを集めて、ロックバスターを限界まで強くしよう。

チャージが2以上になれば、数倍の威力を持つチャージショットが撃てるようになる。

ロックバスターのパワーアップ

パワーアップに必要なバスターUPは、右の表に書かれたエリアに隠されている。具体的な位置については、各エリアの攻略ページを参照してほしい。

バスターUPを取ったら、忘れないうちに使おう。集めるだけでは何もメリットはなく、宝の持ちぐされだ。

■バスターUP入手場所リスト

エリア	備考
デンサンエリア2	ミステリーデータ(青)
インターネットの外れ	ミステリーデータ(青)
電気街の電脳世界2	ミステリーデータ(青)
庭園の電脳世界2	ミステリーデータ(紫)
発電所の電脳世界1	ミステリーデータ(青)
発電所の電脳世界2	ミステリーデータ(青)
旧世代エリア2	ミステリーデータ(青)
セロアカウント	ミステリーデータ(青)
WWW跡地の電脳世界2	ミステリーデータ(紫)
インターネットの外れ	ナンバーマンショップ(2000ゼニー)
インターネットの外れ	ナンバーマンショップ(4000ゼニー)
インターネットの外れ	ナンバーマンショップ(8000ゼニー)

バスターUPひとつあたりの性能差

右の表は、バスターUPひとつでロックバスターがどれくらい強くなるかをまとめたものだ。戦闘、とくにボス戦では手数の多さより1発の威力が重要になるので、まずATTACKを優先して上げて、それからCHARGE、RAPIDの順で強化しよう。

RAPIDはがむしゃらに連打するより、ポンポンとタイミングよく押したほうが速く撃てる。

2段階まで溜められるチャージショットは、色が1段階目は緑、2段階目は赤になる。

ATTACK (攻撃力)

ロックバスター1発あたりの攻撃力の推移。どんどん強力になるが、バトルチップの攻撃力にはおよばない。

レベル	1	2	3	4	5
1発の威力	4	6	8	10	15

RAPID (連射速度)

"弾数"は一度に発射できる弾の数、"連射間隔"は最速で撃ったときの間隔を表わす。少ないほど速い。

レベル	1	2	3	4	5
弾数	2	2	3	4	5
連射間隔	18	17	14	12	10

CHARGE (チャージ速度)

チャージに要する時間を表わしている。チャージショット緑はロックバスターの3倍、赤は6倍の威力。

レベル	1	2	3	4	5
チャージショット緑	-	230	110	50	20
チャージショット赤	-	-	230	110	50

特殊攻撃（バトルチップ）

【とくしゅこうげき(バトルチップ)】

威力の弱いロックバスターだけで、ウイルスたちと戦うのは難しい。しかし、バトルチップと呼ばれるネットナビ用の武器データを転送することで、強力な攻撃をくり出せる。チップは持っている枚数分しか使用できず、使うたびにMPを消費するが、その威力は絶大。下で大まかな種類ごとに解説しているが、これ以外にもいろいろなチップが存在する。

そのときの状況にあわせて有効なチップを選ぼう。攻撃力だけでなく、チップの特性も考えること。

キャノン系

もっともスタンダードなチップで、ロックバスターの強化版として使える。入手が容易なものが多い。

ボム系

ロックマンが爆弾を放り投げるチップ。放物線を描いて飛ぶため、頭上や足もとの敵を攻撃できる。

ショットガン系

弾の軌道はキャノン系と同じだが、ヒットすると弾が炸裂し、周囲の敵を同時に攻撃できる。

ソード系

攻撃力の高い近接武器。ヒットさせるには敵に近づく必要があるため、使いかたがやや難しい。

パンチ系

ソード系と同様攻撃範囲は狭いが、こちらは空中で使うことができない。一部の壁を壊せる特徴を持つ。

ナビチップ

ほかのネットナビを呼び出し、攻撃してもらうチップ。高威力のものが多いが、使える回数は少ない。

チップを入手するには

【チップをにゅうしゅするには】

チップを手に入れるおもな方法は、ウイルスを倒すかネットナビを倒す、ショップで購入する、またはミステリーデータから入手するの4通りある。ウイルスやナビとの戦いでは、高いバスティングレベルで倒せばその場でチップが出現するので、忘れずに回収しよう。

ショップはヒグレヤとインターネットの外れにいるナンバーマンの2軒あり、ゼニーでチップを購入できる。

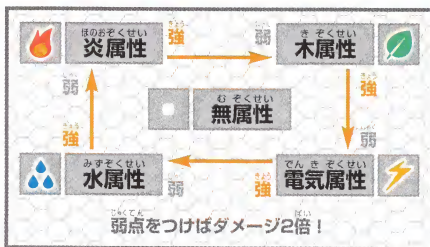
ネットナビ戦は、レアなチップをゲットするチャンスだ。

いろいろなチップを集めて、コンプリートをめざそう。

属性による相性

【ぞくせいによるあいしょう】

ウイルスやナビには無、炎、水、電気、木の5種類の属性があり、それぞれに相性がある。右の図にあるように、炎は木に強いが水に弱い、といった具合だ。強い敵と戦う場合は、相手の弱点となる属性で攻撃すれば、より大きなダメージを与えられる。

ロックマンは無属性だが、4種のアーマーを装備することで属性を変更できる。ただし同じ属性の威力を半減するだけで、2倍のダメージを受けることはない。

チップとフォルダ

画面上のカスタムゲージが満タンであれば、Zボタンでカスタム画面を開ける。カスタム画面にはフォルダ内のチップがランダムで5枚出現するので、使うチップを選ぼう。編集時にZボタンでレギュラーチップを指定した場合は、選んだチップが必ずカスタム画面に現われる。ただし、電脳世界でフォルダ編集をすると、チップはすべてフォルダに戻る。

新しいチップはリュックからフォルダに移して……。

カスタム画面で選択することで、初めて使用できる。

フォルダ編集のルールとポイント

フォルダの制限事項

フォルダ編集にはいくつかのルールがあり、すべてを守らないと編集を終了できない。重要なのは、フォルダに入れられるチップは20種類ということ。使い勝手のいい特定のチップをアテにせず、20種類をすべて使う戦略を立て、それにあわせてフォルダの内容を編集しよう。

フォルダ編集のルール

- チップは必ず20種類
- ナビチップは5種類まで
- レギュラー容量をこえるチップはレギュラーチップに指定できない

チップの種類と特性

それぞれのチップには攻撃力や属性などさまざまな特性があり、チップの選択時に表示される。記号や数値の意味は右のとおりだが、入手場所や使用するうえでのアドバイスなどのより詳しい情報は、P085以降のチップデータ編に掲載されているので参照してほしい。

チップ名称

チップコード

左から地上、空中、電脳ハシゴ、電脳バー

属性

攻撃力または回復量

チップのバランスを考える

チップは攻撃するためだけのものではなく、インビジブルなどの自分を守るものやHPを回復するリカバリー系のもの、ストーンキューブやダブルジャンプといった補助系のものなど、いくつかの種類がある。攻撃チップばかりをフォルダに入れるのではなく、回復、補助チップも何種類かまぜておこう。どんな状況でも対応できるように、チップのバランスを調節するのも戦略のひとつといえる。

攻撃、補助、回復がいつでも使えると戦いがラクになる。

どうしてもチップが足りない場合は、フォルダを編集しなおそう。

プログラムアドバンス

特定のチップを3枚組み合わせると、爆発的な威力を持つチップに変化する。これをプログラムアドバンス（以下P.A.）といい、ウイルスバスティングの切り札となる。条件はかなりきびしいが、P.A.を狙ってフォルダを編集するのもひとつの作戦だ。

すさまじい威力を誇るP.A.。詳しくはP110以降を参照のこと。

プログラムアドバンスの仕様

- 特定のチップ3枚で出せる特殊な攻撃
- 種類だけでなく、セットする順番も決まっている
- プログラムアドバンス使用時は画面左上に1枚のチップとして表示され、Yボタンで使用することで発動する

電脳世界のアイテム

でんのうせかいのアイテム

電脳世界に存在する数々のアイテムをすべて紹介。入手場所や効果もわかるので、ゲームを進めるヒントとしても役立つだろう。

アイテムの効果と入手場所

【アイテムのこうかとにゅうしゅばしょ】

ゲーム内に登場する、バトルチップ以外のすべてのアイテムを掲載した。カテゴリーごとに分かれているので、効果や入手場所がわからないアイテムもすぐに見つかるだろう。ショップで購入できるアイテムは、場所と必要なお金（単位はゼニー）の額も書いている。ゼニーに余裕があるなら集めておくといい。

汎用アイテム

取ったその場で効果のあるアイテムだ。中でも、バックアップチップはとくに重要。マップで位置を確認し、すべて集めておこう。

名称	入手方法	効果
エネルギー（小）	ウイルスを倒す	ロックマンのHPを40ポイント回復
エネルギー（大）	ウイルスを倒す、マップ上からひろう	ロックマンのHPを200ポイント回復
コイン3種	ウイルス・ナビを倒す、マップ上からひろう	オレンジは50Z、白は150Z、黄色は300Z
バックアップチップ	マップ上からひろう	ロックマンの復活できる回数が増える

サブチップ

減ったHPやメモリポイント（MP）などを回復するアイテムだ。どんな状況でも使用できるので、できるだけたくさん（最大5枚）持ち歩きたい。

名称	価格	備考	名称	価格	備考
ミニエネルギー	500	ロックマンのHPを20%回復	クイックゲージ	500	カスタムゲージの溜まるスピードが上がる
ハーフエネルギー	1000	ロックマンのHPを50%回復	フルカスタム	3000	カスタムゲージがMAXになる
フルエネルギー	5000	ロックマンのHPを全回復する	オープンロック	1500	ミステリーデータ（紫）にかけられたロックを解除する
MPチャージ	5000	ロックマンのMPを全回復する			

キーアイテム

ゲームを進めるうえで必要なアイテム。持っていれば使うべき場所で自動的に使用されるので、手に入れておけば問題はない。メニューを開くと、簡単な説明を見ることができる。

PET	リンクPコードX	フレイムPコード	にんしょうコード
レベル1Pコード	リンクPコードY	アクアPコード	EXヒント1
レベル2Pコード	リンクPコードZ	なぞのソース	EXヒント2
レベル3Pコード	レベル5Pコード	ふるいデータ	EXヒント3
レベル4Pコード	水道局Pコード	はそんしたデータ	

強化アイテム

ロックマンの能力をアップさせるアイテムだ。取るごとにそれぞれの容量がどんどん増えていく。残らず回収してロックマンを強化しよう。

●メモリUP入手場所

エリア	数	データの色または価格
デンサンエリア2	1	青
グローバルエリア1	1	青
グローバルエリア2	1	青
庭園の電脳世界2	1	青
電気街の電脳世界2	1	青
銀行の電脳世界1	1	青
ゲームセンターの電脳世界2	1	青
発電所の電脳世界1	1	紫
旧世代エリア2	1	青
重力異常エリア2	1	青
無重力エリア1	1	青
ゼロアカウント	1	青
WWW跡地の電脳世界2	1	紫
伝説のWWWエリア2	1	紫
ウラインターネット1	3	青、紫、紫
インターネットの外れ	5	1000〜16000Z

●レギュラーUP入手場所

エリア	数	データの色	エリア	数	データの色
デンサンエリア3	1	青	重力異常エリア1	1	青
水道局の電脳世界2	1	青	ゼロアカウント	1	紫
銀行の電脳世界1	1	青	伝説のWWWエリア2	1	青
ゲームセンターの電脳世界1	1	青			

●HPメモリ入手場所

エリア	数	データの色または価格	エリア	数	データの色または価格
デンサンエリア1	1	青	発電所の電脳世界2	1	青
デンサンエリア2	1	紫	旧世代エリア1	2	青、青
デンサンエリア3	1	青	旧世代エリア2	2	青、紫
グローバルエリア1	1	青	重力異常エリア1	2	青、紫
グローバルエリア3	1	青	重力異常エリア2	1	青
庭園の電脳世界1	2	青、青	無重力エリア1	1	青
電気街の電脳世界1	1	青	無重力エリア2	1	青
電気街の電脳世界2	2	青、紫	ゼロアカウント	3	青、青、紫
水道局の電脳世界1	2	青、紫	WWW跡地の電脳世界1	1	紫
水道局の電脳世界2	1	青	WWW跡地の電脳世界2	1	青
銀行の電脳世界1	1	青	伝説のWWWエリア1	1	青
銀行の電脳世界2	1	紫	伝説のWWWエリア2	1	青
ゲームセンターの電脳世界1	1	青	ウラインターネット1	3	青、青、青
ゲームセンターの電脳世界2	2	青、紫	インターネットの外れ	7	500〜32000Z
発電所の電脳世界1	1	青			

攻略テクニック集

こうりゃくテクニックしゅう

ここからは、ゲーム中で役に立つテクニックや、お得な情報を紹介しよう。ここを読めば攻略がラクになることまちがいないだろう。

覚えておきたいアクション

［おぼえておきたいアクション］

まずは複数の基本操作を組み合わせた応用アクションや、バトルチップの本来の目的とはちょっとちがった使いかたを紹介しよう。どれも実際のマップを攻略するために必要なアクションばかりだ。これらのアクションを使いこなすことができれば、ゲーム中で行き詰まることもなくなるだろう。

ギリギリでジャンプ

ユカの切れ目ギリギリまで走ってジャンプするだけ。基本的なことだが、慣れていないと意外と難しい。とくに後半のステージでは、4ブロック分の穴がいくつもあるので、習得しておかないと苦労することになるぞ。

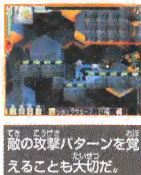
頭上の足場に飛び上がるときにも有効。

ダッシュアタックで移動

体当たりを行なうバトルチップのダッシュアタックは、穴を飛びこえるための移動手段としても使える。天井が低かったりトゲがぶら下がっている場所など、ジャンプでは越えられない穴の手前で使ってみよう。

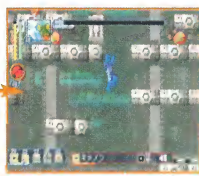
安全かつ確実に穴を跳びこえられる。

地形を利用する

強いウイルスが現われたときは、まわりの地形をよく観察してみよう。段差や壁を利用すれば、簡単に倒せてしまう場合がある。敵の死角にもぐりこめば、動かずに攻撃するだけでノーダメージで倒せてしまう。

敵の攻撃パターンを覚えることも大切だ。

スライディングジャンプ

スライディングで穴の手前まですべると、走るときより少し先まで移動できる。落ちるギリギリまですべってからジャンプすれば、走りからのジャンプより遠くへ飛べるのだ。普通のジャンプでは頭をぶつけてしまう場所や、先が切れている1ブロック分の通路で使うといい。使用場所は限定されるが、かなり重要なアクションだ。

タイミングは難しいが、ギリギリまですべってから……。

ジャンプ！　普通なら頭をぶつけてしまう場所もこのとおり。

トゲ地帯を越えるには

触れると大ダメージを受けるトゲだが、インビジブルなどといった無敵になるバトルチップを使えば簡単にすり抜けられる。敵の出現しない場所なら、無敵になるが攻撃もできなくなるアイアンボディかメタルボディでもOKだ。

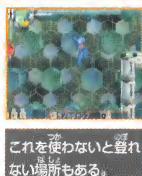
無敵になれば、もうトゲは怖くない。

キューブで足場を作る

攻撃力が20しかないストーンキューブやアイスキューブは、武器にするよりも足場として使ったほうがいいことが多い。ゆっくりと落下するので、空中に出現させて穴を飛びこえるための足場として利用できる。

上に乗れば2ブロック分高く飛べる。

連続ダブルジャンプ

バトルチップのダブルジャンプは、ジャンプ中に使うと再度ジャンプが可能になる。これを連続で使えば、MPとチップ枚数の限りどこまでも飛んでいける。タテに長いエリアで使うと効果的だ。ただし、頭上の敵には注意。

これを使わないと登れない場所もある。

ネットナビ戦の心得&活用法 【ネットナビせんのこころえ&かつようほう】

ステージのボスとなるネットナビと戦うときに、いくつかのポイントをおさえておけば戦いがグッとラクになる。ここでは、ネットナビとのバトル時に役立つ情報を紹介しよう。どんなナビが相手でも有効なものばかりなので、右の4項目を頭に入れ、しっかりと準備しておこう。

ほとんどのエリアでは、ボスの手前にエネルギー(大)がある。HPを回復してから挑もう。

有効なチップをセット

ボスの弱点属性を持つチップなど、有効なチップを用意するのは基本だ。P131のボス攻略も参考にしてほしい。

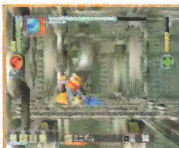
弱点属性のバトルチップ以外にも有効なものはある。

ハーフエネルギーを常備

HPを回復するサブチップの中では、ハーフエネルギーがもっとも効率がいい。常に用意しておこう。

どんな状況でも、メニューさえ開けば安全に回復。

スライディングで背後を取る

アイスマンを除き、2本の足で立つナビの足もとはスライディングで抜けられる。追いつめられるまえに逆側へ逃げよう。

近距離攻撃を受けないように、タイミングを計ること。

ネットバトルシミュレータを活用

一度倒したナビとは、公園のネットバトルシミュレータで何度でも戦える。強力なチップはここでゲットしたい。

ナビチップは高いレベルで倒さないと入手できない。

お得な情報あれこれ 【おとくなじょうほうあれこれ】

アクションやネットナビとのバトル以外にも、役立つ情報がある。ここで紹介されている4つは、どれもゲーム中で活用できる情報ばかりだ。直接ゲームクリアに影響するものではないが、プレイするうえで役に立つことはまちがいない。何か困ったことがあったら見直してみよう。

必要なチップをすぐ使うには

フォルダに入れたチップがなかなか出てこないときや、フォルダに入れ忘れたときに役立つテクニックだ。手順は、メニューからフォルダ編集画面を開き、ほしいチップをレギュラーに指定してカスタム画面を開くだけ。これで、目的のチップを確実に使えるようになるぞ。

レギュラー容量が足りない場合はあきらめよう。

チップのフルカスタムを使えば、待ち時間なしでOK。

同じチップを何枚もゲット

ほとんどのウイルスは、倒したあとその場に戻れば復活している。くり返してチップを大量にゲットしよう。

役に立つチップは、最大ストック数まで集めておこう。

ゼニーをかせぐならココだ!

コインがたくさんある、または集めやすいエリアを行き来すれば、所持金がどんどん増えていくぞ。具体的には、ゲーム序盤ならインターネットの外れ、中盤ならゲームセンターの電脳世界、終盤はWWW跡地の電脳世界がオススメだ。ミステリーデータ(緑)もついでに取っておけば、ゼニーはもちろんチップもたくさん集められるぞ。

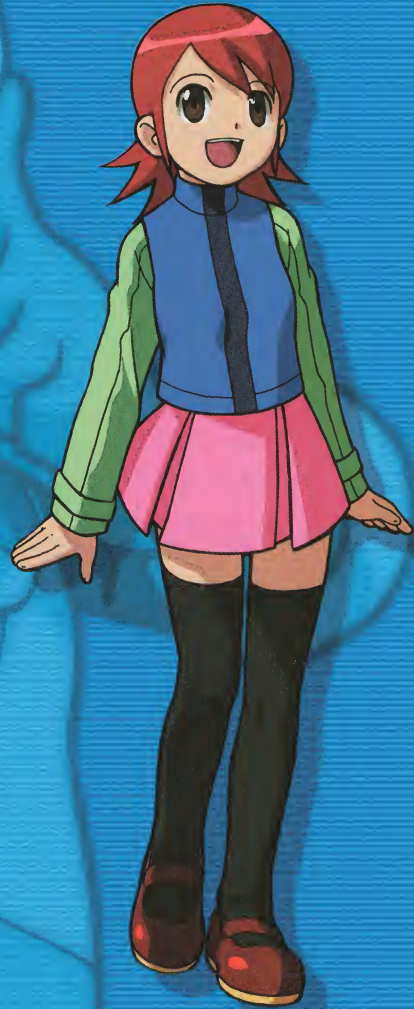
電脳スロットのヒミツ

ゲームセンターの電脳世界2にあるスロットは、レア度3までのチップをランダムでゲットできる。絵柄の示すレア度は下のとおりだ。

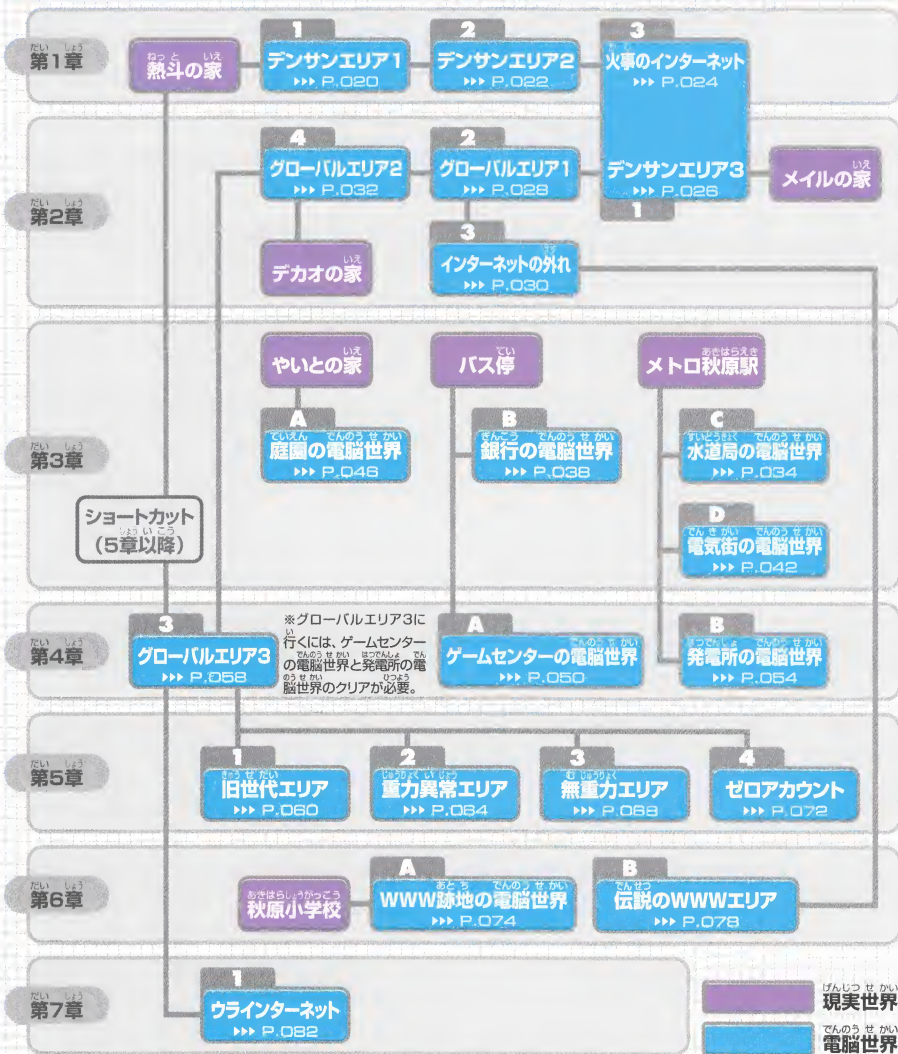
レア度1　レア度2　レア度3

CHAPTER 2

マップ攻略編

MISSION FILE

電脳世界のつながり

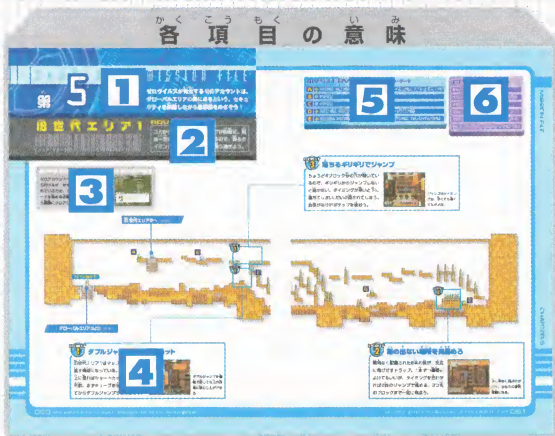
でんのうせかいのつながり

マップ攻略のまえに、ゲームで行くことができる電脳世界のつながりを紹介。目的地に向かうまえにここで確認するといいだろう。

※「1、2、3～」は章のなかで攻略する順番を、「A、B、C～」は好きな順番で攻略できることを表わす

マップ攻略ページの見かた

マップこうりゃくページのみかた

マップの攻略ページに掲載されている情報の意味を説明しよう。重要な情報ばかりなので、しっかりチェックしてほしい。

各項目の意味

1 章とあらすじ

章の番号と、その時点でのおおまかなストーリーを解説。章は7つに分かれており、ヒグレヤやナンバーマンのショップは、章の進み具合で商品が増えていくぞ。

2 アドバイス

そのマップを攻略するうえでの注意点など。特定の場所や敵ではなく、マップ全体を通して気をつけたいポイント、準備しておくべきことを解説している。

3 必要なアイテム、イベント

このマップに来るために、アイテムを手に入れる必要があったり、別のイベントを経過しなければならない場合は、その方法やアドバイスを掲載している。

4 攻略ポイント

マップを攻略するうえで重要になるポイントをピックアップして解説。初めておとずれるマップでさきに確認しておけば、スムーズにつぎのエリアへと進めるだろう。

5 ミステリーデータ

マップ内に配置されたミステリーデータの中身で、マップのアルファベットと対応している。紫のものは開けるためのカギとしてオープンロックが必要。

6 出現ウイルス

出現するウイルスの一覧。() 内にはそれぞれの敵が出すチップも表記しているので、チップのコンプリートを目指して特定のチップを探している場合などにも役立つだろう。

引き出しとアイコンの意味

熱斗の家へ	START	ナビ ロール	セキュリティキューブ Pコード	バックアップチップ	BOSS ファイアマン
ワープポイントの転送先と、マップの掲載されているページ数。	スタート地点。2回目からは転送元によって変わることもある。	ネットナビの場所。名前を持つナビの場合、そのナビ名を明記。	セキュリティキューブと、それを開けるカギとなるPコード。	ロックマンの人数がひとり増えるバックアップチップの位置。	ボスの名前と攻略ページ。入るまえにバトルの準備を忘れずに。

CHAPTER 1 MISSION FILE

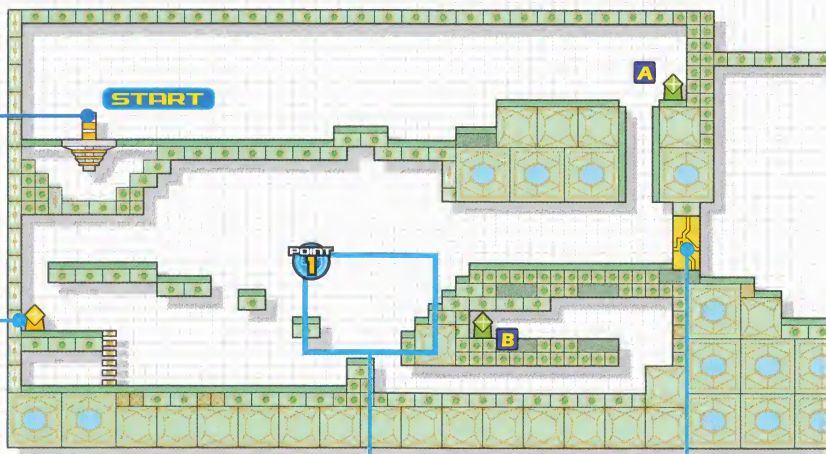
第1章

メイルから行方不明のロールを探してほしいと頼まれた熱斗。退屈をもてあましていた彼は、さっそくロックマンをプラグインさせる。

デンサンエリア1

CHAPTER-1

ADVICE ●アドバイス

最初に向かうエリアだけに、はじめから持っているチップだけで十分戦える。まずここでロックマンのアクションに慣れておこう。

Pコード レベル1

セキュリティキューブ レベル1

POINT 1 メットールの攻撃に注意！

階段を降りていく途中で、死角からいきなりメットールの3ウェイ攻撃を受ける。攻撃がヒットするナナメ下かヨコにいなければ、無駄なダメージを受けることはない。

メットールの攻撃をかわしてロックバスターで反撃だ。

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

A	50Z(10%)、100Z(10%)、150Z(10%)、キャノン(20%)、ショットガン(50%)
B	50Z(10%)、100Z(10%)、キャノン(10%)、ミニボム(10%)、ソード(60%)
C	HPメモリ
D	100Z(10%)、150Z(10%)、ミニボム(10%)、ブイガン(10%)、ショットガン(60%)

ENEMY ●出現エネミー

- メットール(ショックウェーブ・メットガード)
- ラビリー(ラビリング1)
- キャノーダム(キャノン)

POINT 3 電脳バーをうまく使って危険地帯を回避!

電脳バーが用意された場所の下は、キャノーダムとラビリーがまとめて配置されている。チップが不要なのであれば、電脳バーを使っていきなりワープポイントに飛び込んでしまおう。

電脳バーの上にあるゼニーはジャンプで取れる。

デンサンエリア2へ (P022)

POINT 2 移動ブロックで上のゾーンへ

ミステリーデータが配置された上の足場には、移動ブロックを使って渡る。ここの移動ブロックは面積は小さいが間隔がそれほど広くないので、落ち着いてジャンプで渡れば大丈夫。

右側の電脳ハシゴの上からジャンプすれば渡れる。

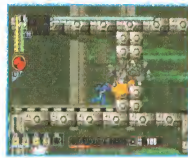
デンサンエリア2

CHAPTER-1

ADVICE ●アドバイス

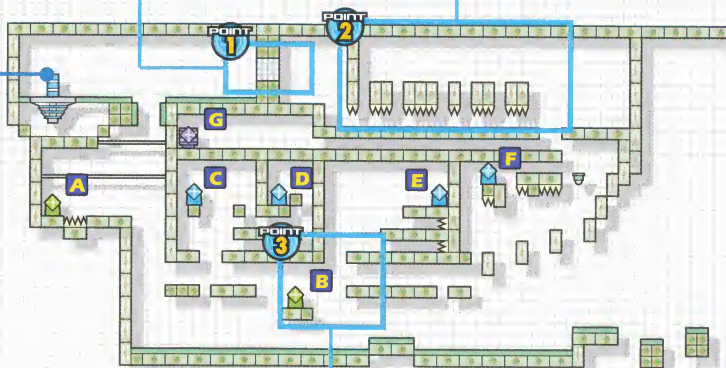
トゲや穴など、デリートされてしまうしかけが初登場する。そうしたものの近くでは注意して行動しよう。

白いブロックはパンチで破壊

スタート直後に右側に進むと、奥に続く通路が白いブロックでふさがれている。このブロックはパンチ系チップで破壊できる。ただし、プラグアウトするとブロックは復活する。

ガッツパンチを手に入れてからもう一度来てみよう。

POINT 2 ダブルジャンプでトゲ地帯を簡単にクリア

細かいスライディングで通るしかなさそうなトゲ地帯は、最初のトゲの間に止まってダブルジャンプを使い、上に出れば安全に通れる。ダブルジャンプは水道局の電脳世界で入手できる。

トゲのついたブロックの上を移動すれば安全だ。

ダブルジャンプがなくてもOK

ミステリーデータがある足場はスライディングで空中に飛び出し、すぐにジャンプすることでさらに右の足場へと飛び移れる。そのまま先に進んで、奥にあるバスターUPをゲットしよう。

スライディングジャンプは、こういうときに使える技だ。

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

A	100Z(10%)、150Z(10%)、ラットン1(25%)、3ウェイ(25%)、キャノン(30%)
B	150Z(20%)、キャノン(20%)、ブイガン(20%)、ミニボム(20%)、リカバリー10(20%)
C	ロングソード
D	メモリUP
E	ハイキャノン
F	バスターUP
G	HPメモリ
H	ゴールドフィスト

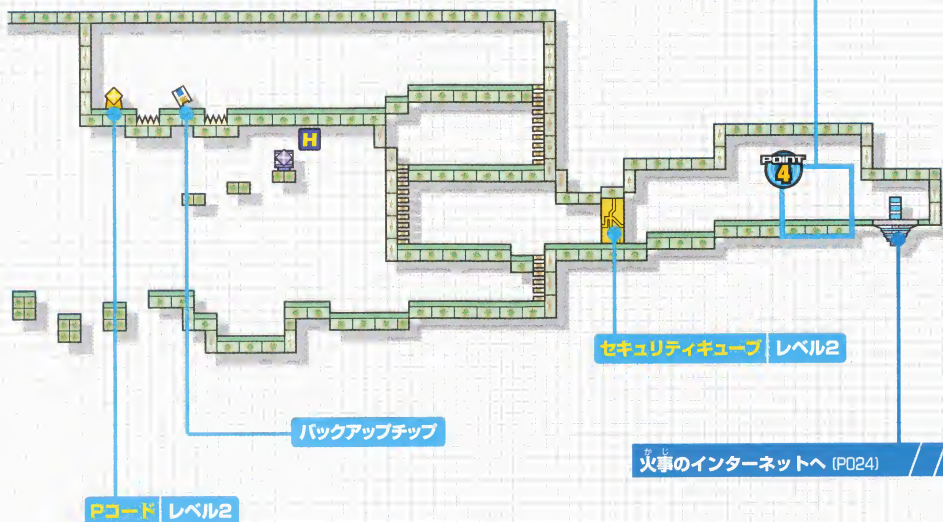
ENEMY ●出現エネミー

- キャノーダム(キャノン)
- メットール(ショックウェーブ・メットガード)
- ラビリー(ラビリング1)

POINT 4 ロールから新アーマーを入手

レベル2のセキュリティキューブを解除して進んだ先には、ロールがいる。ロールからもらえるヒートアーマーは、つぎのステージ、火事のインターネットでさっそく役立つアーマーだ。

もらったヒートアーマーを装備して先に進もう。

CHAPTER 第1章 MISSION FILE

ロールを助けた熱斗とロックマンは、炎に包まれたインターネットエリアを進む。そこでは火事の原因となったファイアマンが暗躍していた!

火事のインターネット

CHAPTER-1

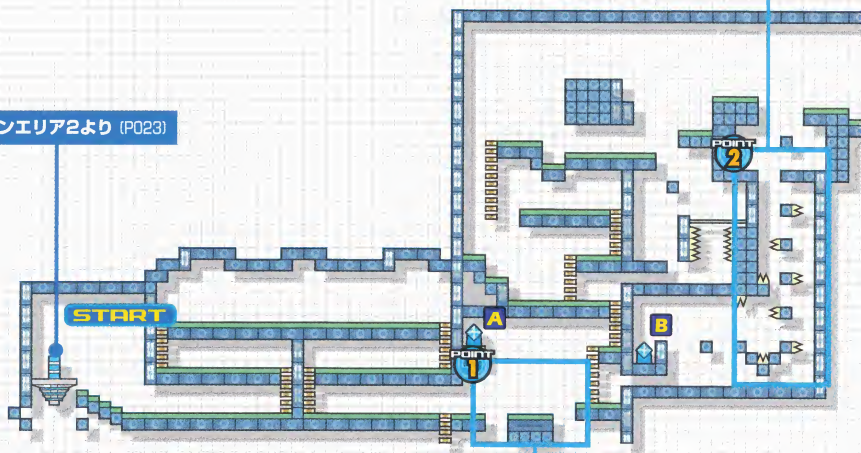
ADVICE ●アドバイス

炎属性の敵がたくさん登場するのでヒートアーマーは必ず装備しておくこと。ボス戦後はここがデンサンエリア3に変化する。

トゲに注意して慎重に降りる

小さな足場のヨコについたトゲを慎重にかわしながら降りていくと、ミステリーデータの場所までたどり着ける。ミステリーデータ手前の足場はダッシュアタックなどを使って渡ろう。

トゲ地帯は足場に張りつくように慎重に降りていこう。

デンサンエリア2より (P023)

チャンキーを飛び越えて先へ

ここにあるふたつの足場の間からは、ロックバスターが利かないチャンキーがつぎつぎと飛び出してくる。上下するチャンキーの動きをよく見て、その上をジャンプで飛び越して右の足場へと進もう。

左上のミステリーデータはこの時点では取れない。

●ミステリーデータ

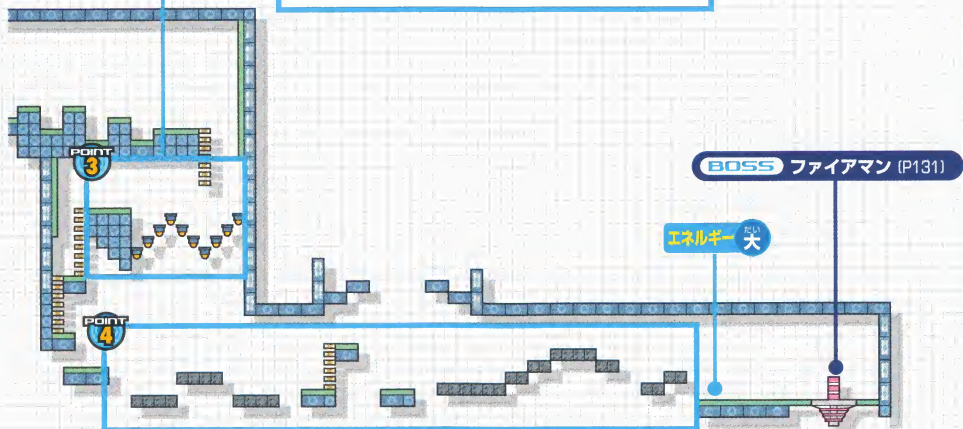
- A ◆HPメモリ
- B ◆フルカスタム

ENEMY ●出現エネミー

- キャノーダム(キャノン)
- メットール(ショックウェーブ・メットガード)
- ラビリー(ラビリング1)
- チャンキー
- ガルー(ヒートショット・ヒートブイ)

電脳ハシゴから攻撃せよ!

広範囲に炎を吐いてくるガルーが出現するポイント。ここでは、電脳ハシゴのいちばん下の部分につかまったままロックバスターを連射すると、ノーダメージでガルーを倒すことができる。

この位置から攻撃すればガルーの吐く炎に当たらない。

落ちるユカは一気に駆け抜けろ

ガルーを倒して進んだ先には落ちるユカ地帯がある。落ちるとミスになってしまうので、一気に駆け抜けてしまおう。途中のキャノーダムはチップを使って倒したほうがラクだ。

ロックマンを追ってくるチャンキーは相手にしないこと。

CHAPTER

MISSION FILE

第2章

ナビの暴走にはゼロウイルス用のワクチンが関係しているらしい。疑惑のワクチンの謎を探るため、熱斗とロックマンは進む！

デンサンエリア3

CHAPTER-2

ADVICE ●アドバイス

謎のワープポイントには、第2章の段階ではたどり着けない。とりあえずグローバルエリア1へのワープゾーンを目指そう。

ナビ

A

B

C

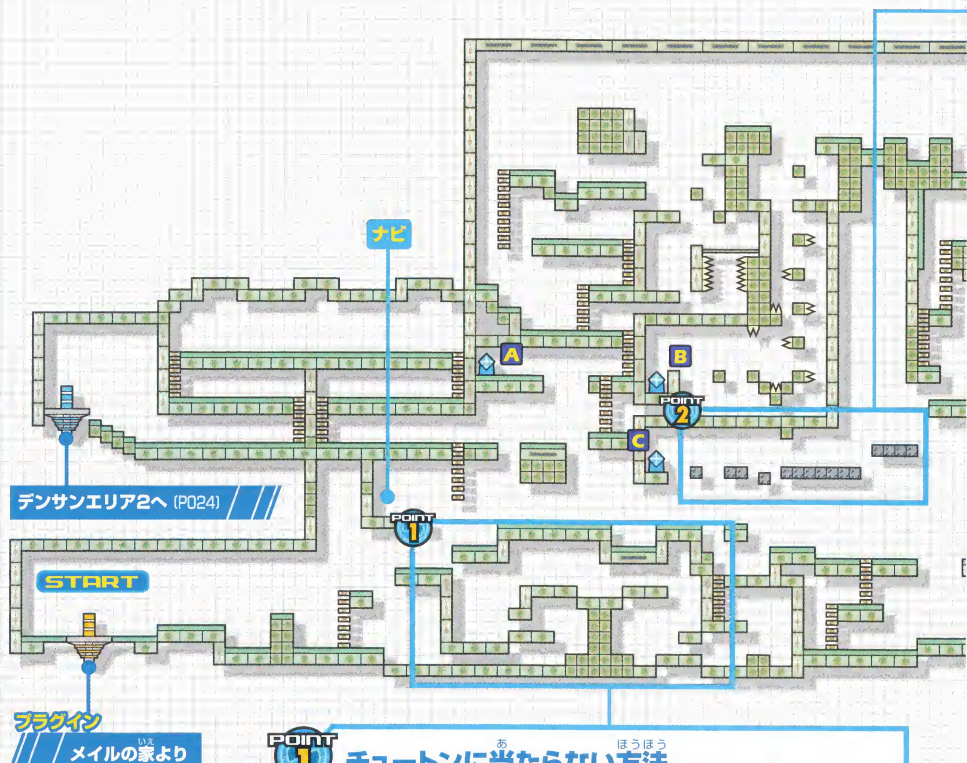
POINT 2

POINT 1

デンサンエリア2へ (P024)

START

プラグイン

メイルの家より

POINT 1 チュートンに当たらない方法

細い通路にいる2匹のチュートンは連続で攻撃してくる嫌な存在だ。うまくかわすには、チュートンを手前の壁にくっつくように誘導してから、スライディングで上を通り越せばいい。

スライディング着地後、ナナメ上にジャンプして逃げる。

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ
A ◆HPメモリ
B ◆フルカスタム
C ◆レギュラーUP
D ◆イアイフォーム
ENEMY ●出現エネミー
チュートン(ラットン1)
ラビリー(ラビリング1)
キャノーダム(キャノン)
ゴースラー(リカバリー10・リカバリー30・インビジブル1)
MISSION FILE
CHAPTER-2
POINT 2
新しい"落ちるユカ"を見逃すな
デンサンエリア3には火事のインターネットのときにはなかった、落ちるユカの通路ができている。その奥にはミステリーデータがあるので、ぜひ取っておこう。降りるときはラビリーに注意。
ユカから落ちてしまっても、ミスになる心配はない。
セキュリティキューブ
??枚のナビチップゲットで解除
D
BOSS ????
POINT 3
グローバルエリア1へ (P028)
プラグアウト
熱斗の家へ
POINT 3
落ちるユカがなくなっている!
火事のときに落ちるユカがあった場所は、ユカが消えて通れない状態になっている。ダブルジャンプを連続で6～7回使うか、スターアローに乗れば先のワープゾーンまでたどり着ける。
ここから先は移動系のチップがないと進むことができない。

CHAPTER

第2章

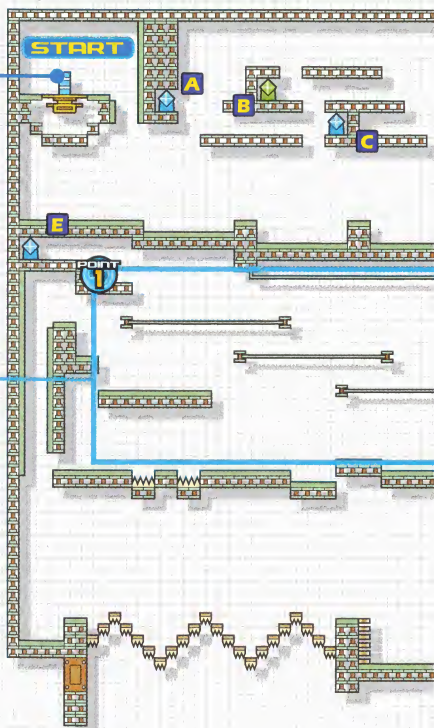
MISSION FILE

ゼロウイルス用のワクチンの謎を追って熱斗とロックマンはグローバルエリアを訪れる。そのふたりの前に暴走したガッツマンが現われる。

グローバルエリア1

CHAPTER-2

ADVICE ●アドバイス

レベル3のセキュリティキューブのせいで、最初はグローバルエリア2に入れない。先にインターネットの外れに行ってみよう。

POINT 1 電脳バーの起点ブロックに注目

ふたつのミステリーデータを取るには電脳バーの間をジャンプで飛び移っていくことになる。電脳バーと同じ高さにあるブロックは、上に乗ることができる。

いちばん上の電脳バーには、このブロックからジャンプしてつかまろう。

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

A	◆クロスボム
B	◆100Z(10%)、150Z(10%)、ダッシュアタック(20%)、ラビリング1(30%)、ミニボム(30%)
C	◆HPメモリ
D	◆メモリUP
E	◆ワイドソード

ENEMY ●出現エネミー

- カブタンク(ミニボム・スモールボム)
- キャノーダム(キャノン)
- キオルシン(ダッシュアタック)
- スウォーディン(ソード・ワイドソード・ロングソード)
- ラビリー(ラビリング1)

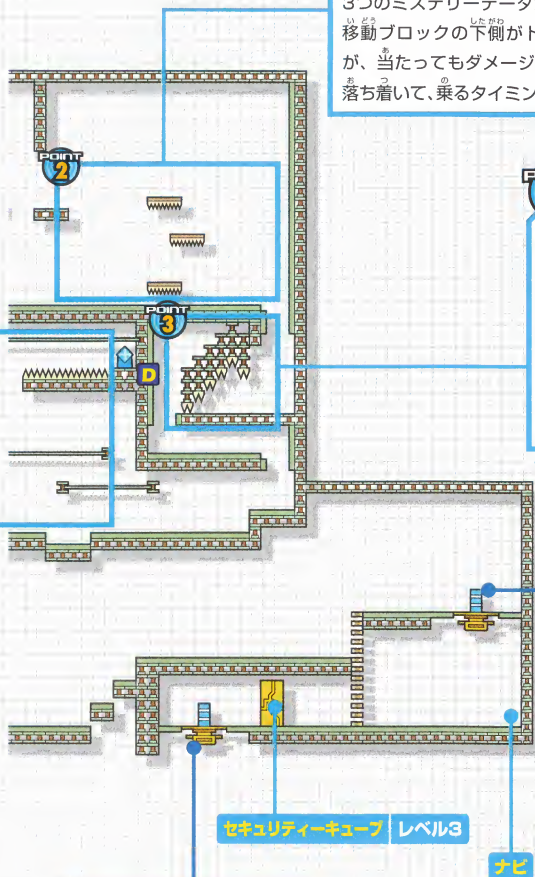
POINT 2 動きの速い移動ブロック

ここの移動ブロックから上に行くと、3つのミステリーデータが手に入る。移動ブロックの下側がトゲに見えるが、当たってもダメージは受けない。落ち着いて、乗るタイミングを図ろう。

中央の移動ブロックは、ほかより移動速度が速い。

POINT 3 動くトゲにあせらず通過

トゲのついたブロックが波打つように順番に上下している。ロックマンの頭上の余裕を確認しながら、あせらずに走って通り抜けよう。スライディングでの通過はむしろ危険性が高い。

通り抜けてすぐ下にはキャノーダムがいるので注意。

インターネットの外れへ (P030)

セキュリティーキューブ レベル3

ナビ

グローバルエリア2へ (P032)

CHAPTER

第2章

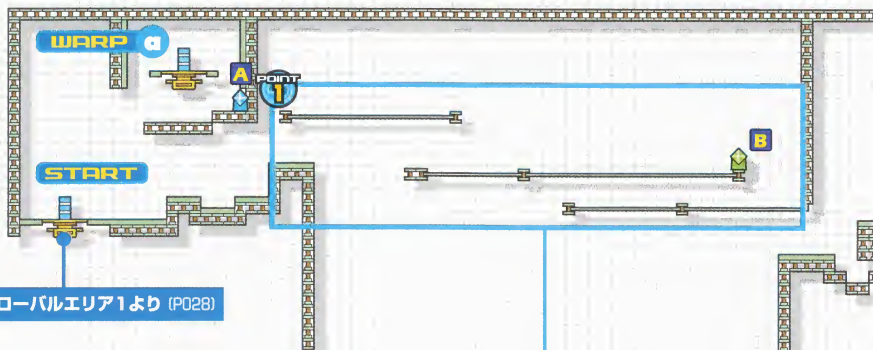
MISSION FILE

グローバルエリア1からつながるインターネットの外れ。熱斗とロックマンは疑惑のワクチンを配る謎のナビ・スターマンと出会う。

インターネットの外れ

CHAPTER-2

ADVICE ●アドバイス

エリア内をつなぐワープポイントが初登場。伝説のWWWエリアへのワープポイントはレベル5Pコードを入手したあとでないと使えない。

POINT 1 電脳バー地帯を通るときの注意点

落ちるとミスになってしまう電脳バー地帯には、キオルシンとカブタンクがいる。どちらの攻撃を受けてもコントロールスティックを上に入れておけば下に落ちずにすむ。

カブタンクの近くではジャンプでボム攻撃を回避しよう。

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

A	バスターUP
B	150Z(10%)、スモールボム(10%)、ブイガン(50%)、リカバリー10(10%)、ヒートショット(20%)
C	イアイフォーム

ENEMY ●出現エネミー

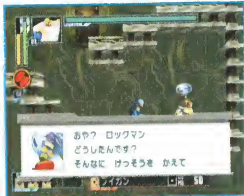
- スウォーディン(ソード・ワイドソード・ロングソード)
- キャノーダム(キャノン)
- カブタンク(ミニボム・スモールボム)
- キオルシン(ダッシュアタック)
- メットール(ショックウェーブ・メットガード)
- ラビリー(ラビリング1)
- ガルーバー(ヒートショット・ヒートブイ・ヒートクロス)
- ラダープレス(リカバリー150)

POINT 2 スターマンとの出会い

スターマンとの会話後には、ガルーバーがいきなり出現して攻撃をしかけてくる。ガルーバーの吐く2種類の炎は、下方向ならジャンプで、上方向なら地上にいればかわすことができる。

このガルーバーは、一度倒せばそれ以降出てこない。

POINT 3 ナンバーマンがこんな場所に

ガルーバーがいた先にはナンバーマンがいる。彼と会話するとデカオからメールが届き、グローバルエリア2に入るためのレベル3Pコードが手に入る。すぐにグローバルエリア1に戻ろう。

ネットショップヒグレヤを経営するナンバーマンからはアイテムの購入が可能。

伝説のWWWエリア1へ (P078)

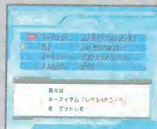
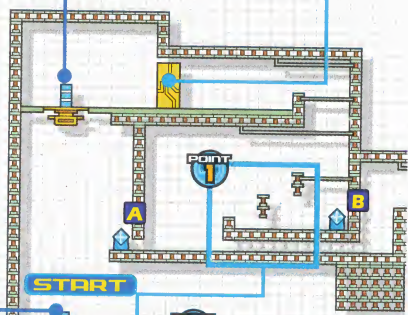
グローバルエリア2

CHAPTER-2

ADVICE ●アドバイス

このエリアでは、ガッツマンとの戦いが待っている。スモールボムなどの強力なチップをなるべく多く手に入れて挑もう。

■■■ グローバルエリア3に入るには

ガッツマン戦のあとはデカオの家からこのエリアに直接プラグインできる。水道局、銀行、電気街、庭園、ゲームセンター、発電所の各電脳世界をクリアしてレベル4Pコードを入手したら、グローバルエリア3に入ろう。

ボムがあれば楽に進める

グローバルエリア3への通り道になるポイント。足場に並んでいるスウォーディンは、放物線を描いて飛ぶミニボムなどを用意しておくとナナメ下の足場から簡単に倒すことができる。

ジャンプしてロックバスターを撃つよりはるかに安全。

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

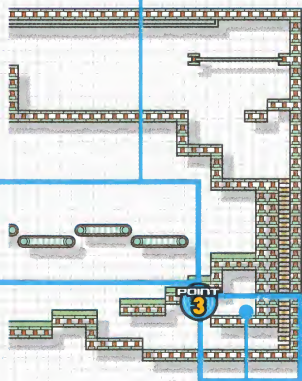
- A ◆メモリUP
- B ◆ハイキャノン

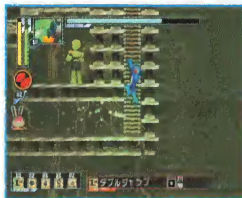
ENEMY ●出現エネミー

- キオルシン(ダッシュアタック)
- ラビリー(ラビリング1)
- キャノーダム(キャノン)
- スウォーディン(ソード・ワイドソード・ロングソード)

ベルトコンベアの上にも敵が

初登場のベルトコンベア上にはラビリーが登場。ベルトコンベアは段差つきで設置されているため、ジャンプするラビリーは倒しにくい。チップを使うか、離れた場所から確実に倒して進もう。

ロックバスターで倒す場合は時間がかかってしまう。

電脳ハシゴの場所で攻撃回避

ここの電脳ハシゴを降りてくるときは、ラビリーの攻撃をくらいやすい。電脳ハシゴのある部分でジャンプし、攻撃をかわしつつラビリーを倒してしまおう。

電脳ハシゴのある場所はジャンプできるので、ラビリーの攻撃もかわせる。

CHAPTER

第3章

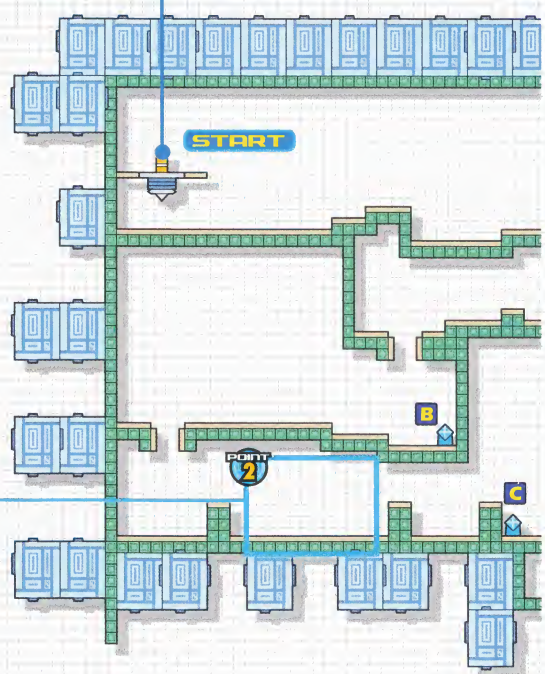
MISSION FILE

水道局のコンピューターが暴走して水道が止まってしまった！　暴走の原因のアイスマンを止めないと、このままでは夕食抜きに!?

水道局の電脳世界1

CHAPTER-3

ADVICE ●アドバイス

第3章で行けるようになる4つの電脳世界。水道局では便利なダブルジャンプが手に入るので、まずここから攻略していこう。

POINT 2 コルドベアは氷の上から攻撃

巨大なアイスブロックで攻撃してくるコルドベアがここで初登場。アイスブロックはジャンプで飛び乗ることができるので、その上から攻撃しよう。

氷の上に乗ってロックバスターを連射するだけで安全に倒せる。

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

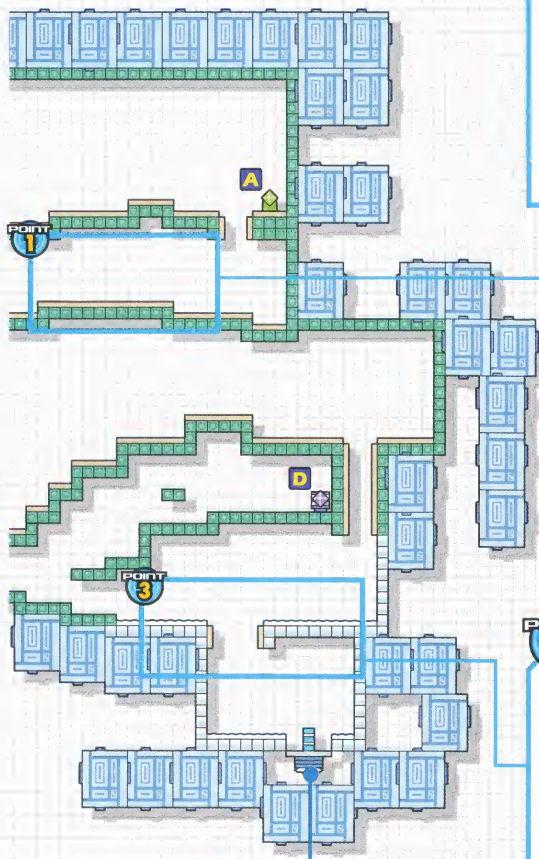
A	100Z(20%)、150Z(20%)、バブルショット(20%)、ダブルニードル(20%)、クイックゲージ(20%)
B	HPメモリ
C	アクアブレード
D	HPメモリ

ENEMY ●出現エネミー

- ペペ(ダブルジャンプ)
- エビロン(バブルショット・バブルブイ)
- クレイジーレイジー(ダブルジャンプ)
- シェルキー(ダブルニードル)
- シェルジー(テトラニードル)
- コルドベア(アイスキューブ)
- エビクロス(バブルクロス・バブルスプレッド)

POINT 1 ペペからダブルジャンプ入手

ここではダブルジャンプを隠し持つペペが2体空中を飛んでくる。ペペは、倒したあとで通路の右端まで戻り、再び左方向に進めば何度でも復活する。先にシェルキーを倒しておこう。

何度か通路を往復してダブルジャンプを大量ゲット。

水道局の電脳世界2へ (P036)

POINT 3 水道局名物のすべるユカが登場

つぎのエリアに続くワープポイント付近は、ユカが凍りついていて移動時に必ずすべるので慎重に。ジャンプで左側に行くときもタイミングがずれやすいぞ。すべる距離を考えながら動こう。

この足場の間は普通のジャンプでも向こう側に渡れる。

水道局の電脳世界2

CHAPTER-3

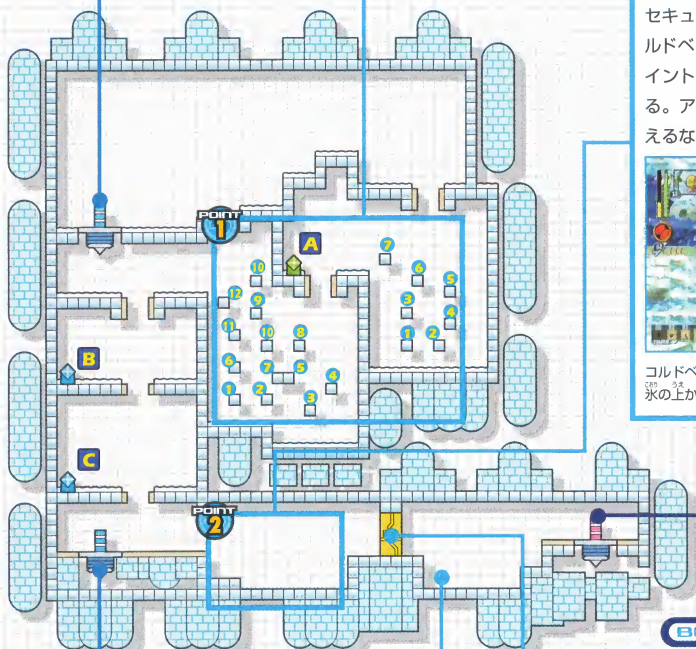
ADVICE ●アドバイス

水道局には電脳世界3が存在する。電脳世界3に行き、その奥にある水道局Pコードを手に入れないとアイスマンとは戦えない。

POINT 1 氷のブロックの出現パターンを覚えよう

現われたり消えたりする氷のブロックを使って上に行くポイント。マップの数字はブロックの出現する順番で、最初のゾーンでは出現するブロックを順にジャンプしていけばOK。つぎのマップでは❶、❷、❸、❹、❺と移動して❺が消える直前に真上にジャンプして出現する❽に乗る。続いて❾を無視して❽が消える直前にジャンプして出現する❿(下段)に飛び、⓫、⓬と進めばいい。

着地時はコントロールスティックを倒さないのがコツ。

使わなくてもいいブロックを見極めれば楽に登れる。

POINT 2 アイスキューブの入手はここで

セキュリティキューブの前のコルドベアは、倒してもワープポイント間を往復すると復活する。アイスキューブの数をそろえるならここがオススメだ。

コルドベアは水道局の電脳世界1と同様、氷の上からの攻撃でOK。

水道局の電脳世界1より (P035)

A B C

BOSS アイスマン (P132)

水道局の電脳世界3へ (P037)

エネルギー 大

セキュリティキューブ 水道局

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

A	200Z(10%)、リカバリー30(10%)、フルカスタム(20%)、ヒートショット(30%)、ダブルニードル(30%)
B	レギュラーUP
C	HPメモリ

ENEMY ●出現エネミー

- シェルニー(トリプルニードル)
- シェルジー(テトラニードル)
- エビデル(バブルブイ・バブルクロス)
- コルドベア(アイスキューブ)

水道局の電脳世界3

CHAPTER-3

ADVICE ●アドバイス

水道局の電脳世界2のワープポイントから来るエリア。分裂するビッグプクールを倒せば水道局Pコードが手に入る。

POINT 1 分裂をコントロールして戦え

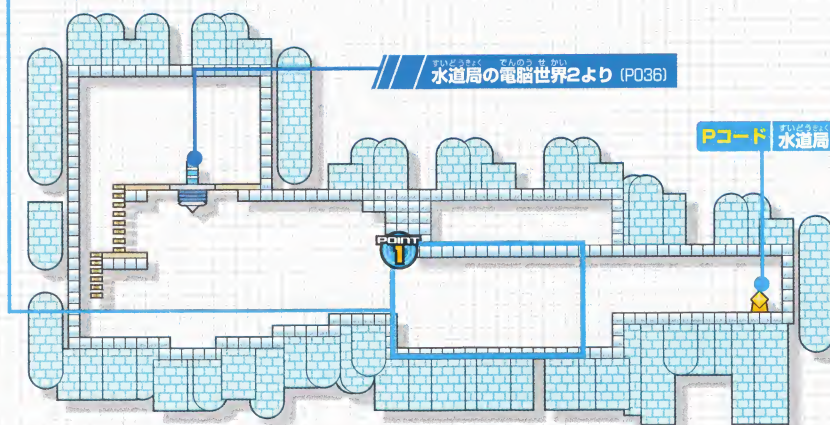
水道局Pコードの前のビッグプクールは、攻撃を受けると分裂する。一気に分裂させてしまうと体当たりをよけにくいので、最初に分裂させたら1体をねらい撃ちして順番に倒していこう。

ユカ近くのミニプクールにはショックウェーブが有効だ。

ENEMY ●出現エネミー

- シェルニー(トリプルニードル)
- エビデル(バブルブイ・バブルクロス)
- プクール(バブルスプレッド)
- ビッグプクール
- プクールバブ
- ミニプクール(バブルショット・バブルブイ)

CHAPTER MISSION FILE

第3章

セキュリティシステムの異常で街の銀行が大騒ぎに。厳しいセキュリティをかいくぐって、スピード自慢のクイックマンと勝負だ！

銀行の電脳世界1

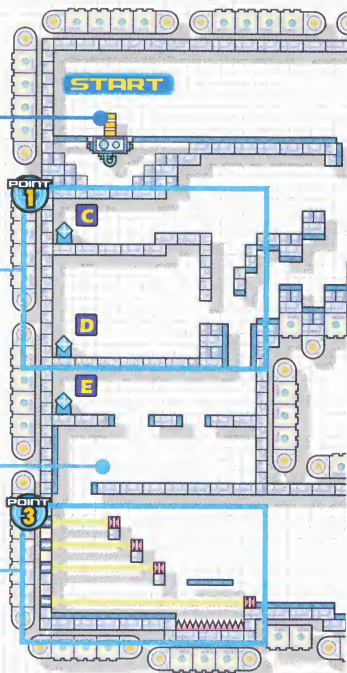
CHAPTER-3

ADVICE ●アドバイス

銀行の電脳世界では少しでも触れるとデリートされるセキュリティビームが登場。ミスに備えてバリアを用意しておくと安心だ。

ミステリーデータを見逃すな

この通路は奥にふたつのミステリーデータが隠されている。ここにはダッシュアタックやダブルジャンプ、キューブ系チップを使わないと入れない。

上の段から順番にミステリーデータを開けていこう。

セキュリティビームが登場

ロールのいる場所の下では4つのセキュリティビーム発射装置が配置されている。下に降りたらすぐに右方向に走り、いちばん下のビームが発射されるまえに空中の足場に飛び乗ろう。

着地後は一気にここまで移動。ためらう時間はない！

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

A	◆HPメモリ
B	◆メモリUP
C	◆リカバリー150
D	◆エレキソード
E	◆レギュラーUP
F	◆200Z(10%)、リモローソク1(20%)、ハイキャノン(20%)、バブルブイ(20%)、リカバリー30(30%)

ENEMY ●出現エネミー

- スクワーム(リカバリー80・リカバリー150)
- シールドアタッカー(シールドガード)
- チュートン(ラットン1)
- スナイパージョー(ハイガード・リカバリー80)

トゲに囲まれた危険地帯

ミステリーデータをトゲが囲む危険な場所。下に置かれたミステリーデータは左上の足場から右側にスライディングしてすぐ左に方向を変え、ゼニーのある足場に着地すると取りやすい。

スライディングでゼニーのある足場に着地しよう。

連続スライディングで通過！

下の細い通路を通る場合は、手前の階段の前から走ってきて、連続でスライディングして一気に通り抜けなければならない。少しでもタイミングがずれるとセキュリティビームのえじきだ。

タイミングはとてもシビア。バリアを装備しておきたいところ。

銀行の電脳世界2へ (P040)

銀行の電脳世界2

CHAPTER-3

ADVICE ●アドバイス

たくさんのセキュリティビームがあり、降りかたをまちがえると即ミス！ バリアと、移動用にダッシュアタックも用意しておきたい。

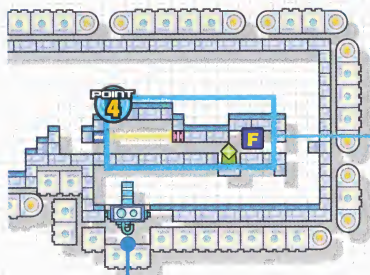
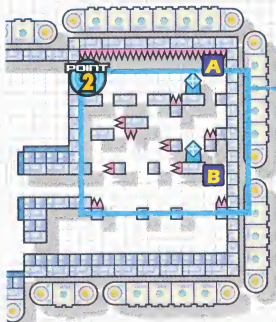
POINT 1 相打ち覚悟でチップをゲット

このエリアはとくにありがたいバックアップチップが拾えるポイント。スナイパージョーは降りるまえにキャノンなどを用意して相打ち覚悟で倒そう。

スナイパージョーが弾を撃つと同時にキャノンで攻撃すると倒しやすい。

POINT 2 まっすぐ降りてビームを回避

最初のセキュリティビーム地帯は右側に。つぎは左側に向かって降りていく。ミステリーデータの上の足場に着地しないよう、落下しつつ位置を合わせよう。

ここに落下してくるのがベスト。足場では絶対立ち止まってはならない。

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

A	フレイムブレード
B	100Z(20%)、150Z(20%)、ホウガン(20%)、ソニックウェーブ(20%)、ヒートブイ(20%)
C	HPメモリ
D	100Z(10%)、150Z(10%)、ハイキャノン(10%)、ワイドソード(10%)、クロスガン(60%)

ENEMY ●出現エネミー

- シールドアタッカー(シールドガード)
- スナイパージョー(ハイガード・リカバリー80)
- スウォードラ(ワイドソード・ロングソード・フレイムソード)
- チュートン(ラットン1)
- ビッグポワルド(フットスタンプ・リカバリー80)
- ガルーバー(ヒートショット・ヒートブイ・ヒートクロス)

POINT 3 足場の位置を覚えて降りよう

途中に足止めとなる足場がいくつもある。最初は右方向、つぎは左方向、最後は十字の足場をよけて中央付近を通るように降りていこう。足場の位置を覚えておき、あせらず移動し続けること。

ここに着地すればもう安全。ミステリーデータも取れる。

POINT 4 大型の敵が連続して出現!

セキュリティビーム地帯を抜けると、ビッグポワルドとガルーバーが連続で登場。初登場のビッグポワルドはジャンプしたところをスライディングでくぐり抜け、右側から攻撃すれば簡単に倒せる。

中央の壁にひっかかりビッグポワルドが接近できない。

CHAPTER MISSION FILE

第3章

電力を供給するコンピューターが暴走してパニックになった電気街。電脳世界で大暴れするブライトマンを倒し電気街に平和を取り戻せ。

電気街の電脳世界1

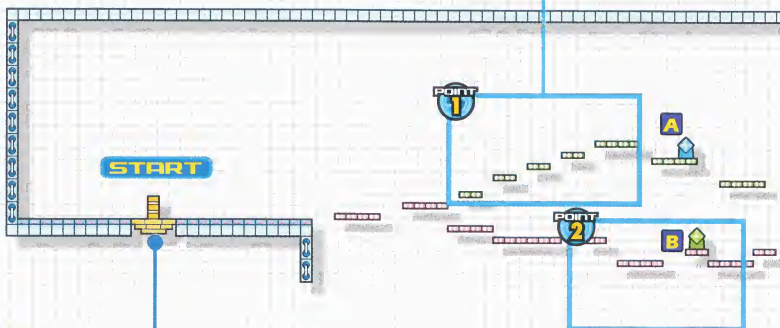
CHAPTER-3

ADVICE ●アドバイス

電気属性の敵がたくさん出現するのでエレキアーマーはぜひ装備しておきたいところ。足場の段差が多いため、ボム系チップも有効だ。

POINT 1 マグニッカーのボムは要注意

上のルートを通るときの最初のポイントが足場に陣取るマグニッカー。頭上から飛んでくるボムは当たるとしびれるうえに足場にしばらく残るイヤな攻撃。遠くからロックバスターで攻撃だ。

上段から放たれるマグネットボムは飛距離も長く強力。

POINT 2 ラビリーの動きを見逃すな

下のルートでは、ジャンプしながら近づいてくるラビリーに要注意。ガビョールをよけるタイミングを計っているときなど、遠くからのラビリーの攻撃をくらってしまう場合も多い。

ジャンプ中にラビリングをくらう。これが最悪のパターンだ。

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

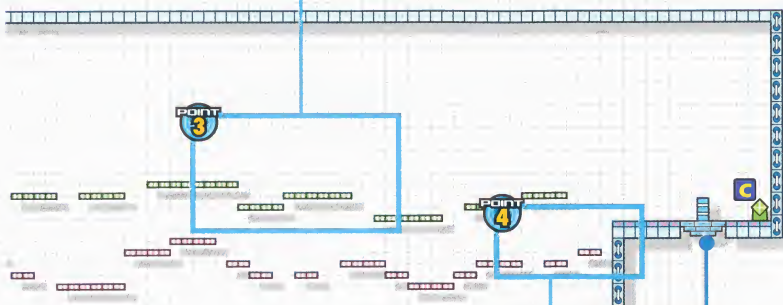
A	HPメモリ
B	100Z(20%)、150Z(20%)、200Z(20%)、マグネットボム1(20%)、スモールボム(20%)
C	150Z(10%)、200Z(10%)、サテライト1(10%)、ハイキャノン(10%)、クロスガン(60%)

ENEMY ●出現エネミー

- ラビリー(ラビリング1)
- ユラ(サテライト1)
- マグニッカー(マグネットボム1)
- ガビョール(ストーンボディ)

POINT 3 下段の敵にはボムで対処

低い段にマグニッカーが配置されている。近くでロックバスターを撃ってもマグネットボムで反撃されるので、上段からボム系チップを使って倒そう。スモールボムなら爆風で楽に倒せる。

テッキュウもボム系チップ。敵の距離を確かめて使おう。

電気街の電脳世界2へ (P044)

POINT 4 頭上にも注意して進もう

下のルートでは、つぎのエリアへのワープポイントの手前でも注意が必要。ガビョールに気を取られていると、上の足場にいるマグニッカーに足場の間から攻撃されるのだ。

ガビョールを倒してから進むのが比較的安全だ。

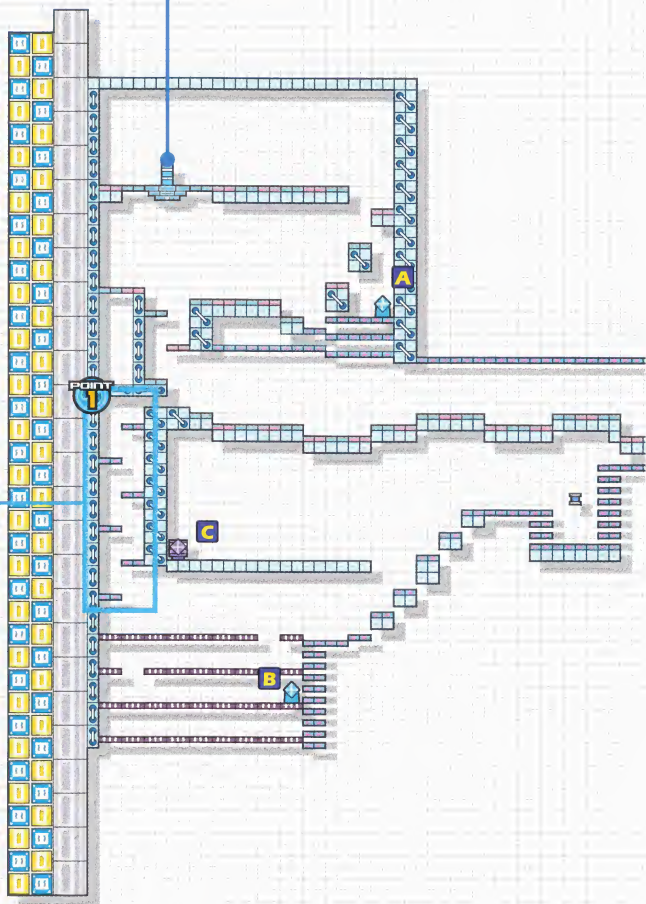
電気街の電脳世界2

CHAPTER-3

ADVICE ●アドバイス

エレキアーマーはまえのエリアと同じく有効。初登場のマグニルドからは強力なボム系チップが手に入るので、なるべく多く倒そう。

電気街の電脳世界1より (P043)

A
C
B

POINT 1 登ってくるユラに注意

下に続いている細い通路は、ユララの通り道になっている。ユラは動きは遅いがこうした場所ではかなりやっかいな相手になる。近づいてきたら安全な位置に戻りキャノンなどで倒そう。

壁に沿って上に移動するユラ。チップですばやく倒せ。

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

A	◆バスターUP
B	◆メモリUP
C	◆HPメモリ
D	◆ワイドソード(10%)、100Z(15%)、150Z(15%)、マグネットボム1(30%)、サテライト1(30%)
E	◆HPメモリ

ENEMY ●出現エネミー

- ラビリー(ラビリング1)
- ハイラビリー(ラビリング2)
- ガビョール(ストーンボディ)
- ユラ(サテライト1)
- マグニッカー(マグネットボム1)
- マグニルド(マグネットボム2)

POINT 2 レーザーの通り道をよく見て進もう

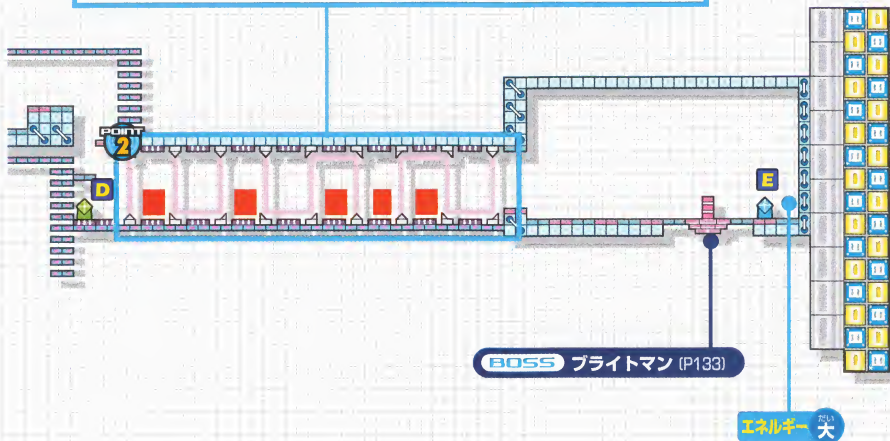
レーザーが上下を走るトラップが続くボス手前の難関ポイント。レーザーの行き来はとても早く、うっかり触ると大きなダメージを受けてしまう。危険なのは上下方向のレーザーの通り道を横切るときと、反射板によってユカ側をレーザーが通るとき。マップ上で赤いエリアは立ち止まっていても平気なので、そこで様子を見ながらタイミングよく間を抜けていこう。

レーザーがユカを通る場所は急いで通過してしまおう。

レーザーの動きを読んで進まないと直撃をくらう。

CHAPTER

第3章

MISSION FILE

やいとの家の庭園が暴走したニードルマンのせいでメチャクチャになってしまった。やいとに頼まれた熱斗は庭園の電脳世界に向かう。

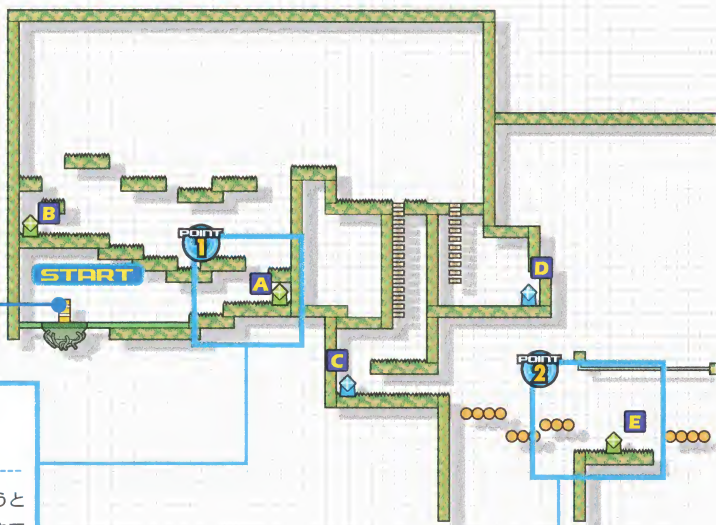
庭園の電脳世界1

CHAPTER-3

ADVICE ●アドバイス

落ちる足場に備えてパネルリターンは欲しいところ。木属性の敵が多いのでプラグインのまえにウッドアーマーを購入しておこう。

プラグイン
やいとの家より

START

POINT 1 メットールの奇襲攻撃！

ここの足場をいきなり登ろうとするとメットールが落ちてきてダメージを受ける。足場に乗らないよう手前でジャンプすればメットールに当たらずにすむ。

落ちてきたメットールはその場で止まって3ウェイ攻撃をしてくる。

POINT 2 草むらにガビョールを発見

最初の落ちる足場を通り過ぎたところにある足場には、草むらの中にガビョールがひそんでいる。ミステリーデータを取りにいきたいときはショックウェーブを用意しておこう。

着地する場合はガビョールがどこにいるか注意しよう。

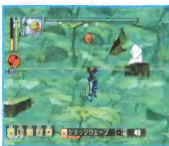
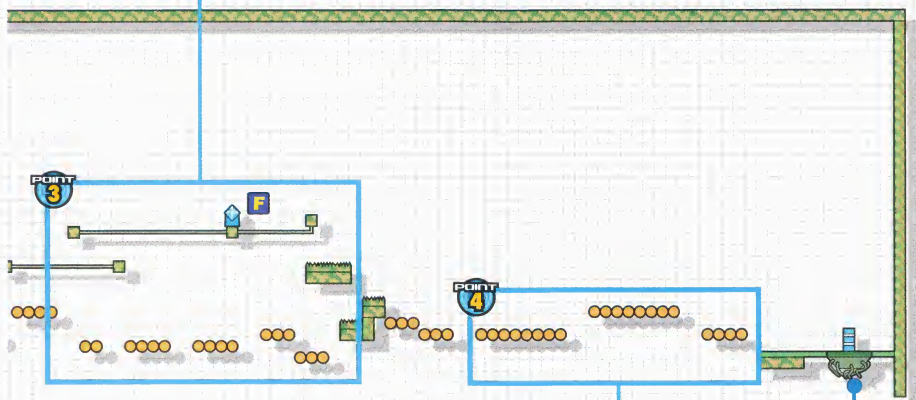
MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

A	◆100Z(10%)、150Z(10%)、200Z(10%)、スモールボム(10%)、ブイガン(60%)
B	◆150Z(10%)、200Z(10%)、100Z(20%)、フォレストボム1(30%)、バブルショット(30%)
C	◆フレイムソード
D	◆HPメモリ
E	◆200Z(10%)、フルカスタム(10%)、ダブルニードル(20%)、ヒートショット(30%)、ソード(30%)
F	◆HPメモリ

ENEMY ●出現エネミー

- メットール(ショックウェーブ・メットガード)
- キルプラント(フォレストボム1)
- キオルシン(ダッシュアタック)
- ミノゴロモン(3ウェイ・ストーンボディ)
- ガビョール(ストーンボディ)
- チャマッシュ(バッドスパイス1)

POINT 3 電脳バーの上にもアイテムが

落ちる足場の上に設置された電脳バーの上にはゼニーやミステリーデータが置かれている。上を往復しているキオルシンに注意しながら、ジャンプでアイテムを集めつつ進もう。

電脳バーのすぐ上を往復しているキオルシンは要注意。

庭園の電脳世界2へ (P048)

POINT 4 キオルシンとの接触は厳禁

落ちる足場の上を渡っていく場所では、空中を飛んでいるキオルシンに触らないよう、タイミングを計ってジャンプすること。下手に止まると、崩れた足場と一緒に落ちてしまう。

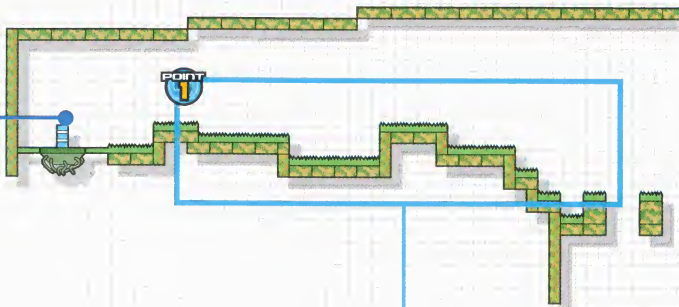
ナナメ上にキオルシンがいる場合は、端までジャンプを我慢。

庭園の電脳世界2

CHAPTER-3

ADVICE ●アドバイス

ウッドアーマーは引き続き装備。段差の多いエリアなので、ボム系の武器を多めに用意しておくと上下にいる敵を倒しやすい。

庭園の電脳世界1より (P047)

木属性チップを大量ゲット

この通路ではキルプラントやチャマッシュなど、木属性の攻撃チップを出す敵がたくさん出現する。今後のエリアで多くなる電気属性の敵に備えて、ここを往復してチップを集めておこう。

キルプラントは木属性のフォレストボムを落とす。

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

A	150Z(10%)、クイックゲージ(10%)、100Z(20%)、ショックウェーブ(30%)、バッドスパイス1(30%)
B	バスターUP
C	スプレッドガン
D	メモリUP

ENEMY ●出現エネミー

- ミノゴロモン2nd(3ウェイ・バリア)
- キルプラント(フォレストボム1)
- キルウィード(フォレストボム2)
- チャマッシュ(バッドスパイス1)
- ガビョール(ストーンボディ)

タイミングよくトゲをかわせ

細い通路の間で巨大なトゲが2本ずつ上から突き出される。トゲに当たっても一発ミスにはならないが、当然ながら当たりたくはない。トゲの出る位置を確かめて慎重に進もう。

トゲの合間をタイミングよく抜けて先を急ぐのだ。

BOSS ニードルマン (P132)

POINT 3 落ちる足場とトゲの組み合わせに注意

エリアいちの難関ポイントがここ。まず大量のトゲが交互に突き出る場所では、止まる位置が少しでもずれるとダメージを受けるので、トゲの出る音にあわせて1歩ずつテンポよく進んでいく。続いて用意された落ちる足場との複合ポイントでは、足場に乗るまえに天井のトゲの出るタイミングを図って、ちょうどトゲが引っ込むタイミングで上の足場を通過することを心がけよう。

トゲの間隔はちょうどロックマンひとりぶんくらいだ。

足場に乗った状態でトゲに当たると、下に落ちてしまう。

CHAPTER MISSION FILE

第4章

デカオよりゲームセンターにWWWと関係のあるナビが隠れているという情報を得た。そのナビはゼロウイルスに関係しているのか？

ゲームセンターの電脳世界1

CHAPTER-4

ADVICE ●アドバイス

キャノーダム、メットール、カブタンクの2ndがそれぞれ登場。何度も倒して、便利かつ強力な攻撃チップを多めに入手しておこう。

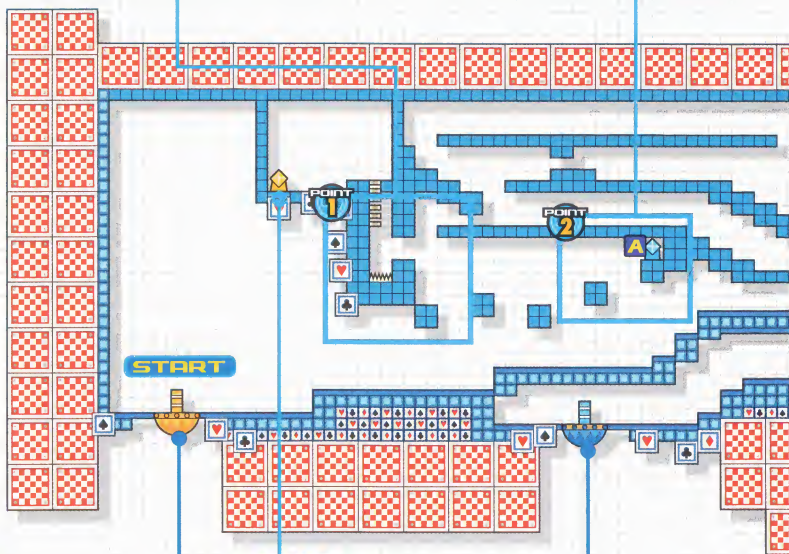
POINT 1 ジャンプで電脳ハシゴへ

足場から左側へ飛び出して左上の電脳ハシゴをつかめばアクアPコードのある場所にたどり着く。電脳ハシゴをつかみそこねるとトゲで大ダメージを受けてしまう。戻るときも注意しよう。

足場から身を乗り出してジャンプするのが確実だ。

POINT 2 意外に遠いミステリーデータ

手前のブロックからジャンプすれば取れそうなミステリーデータだが、上のブロックにぶつかってしまうためダブルジャンプを使わないと取れない。最上部のミステリーデータも同じだ。

ダブルジャンプさえ使えれば簡単に取ることができる。

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

A	◆レギュラーUP
B	◆HPメモリ
C	◆ハイキャノン(10%)、クロスボム(10%)、150Z(20%)、200Z(20%)、クロスガン(40%)

ENEMY ●出現エネミー

- カブタンク2nd(ミニボム・スモールボム・クロスボム)
- メットール2nd(ソニックウェーブ・メットガード)
- キャノーダム2nd(ハイキャノン)
- ブクール(バブルスプレッド)
- バドラフト(バーニングボディ)
- ブクールボウ(ヒートスプレッド)

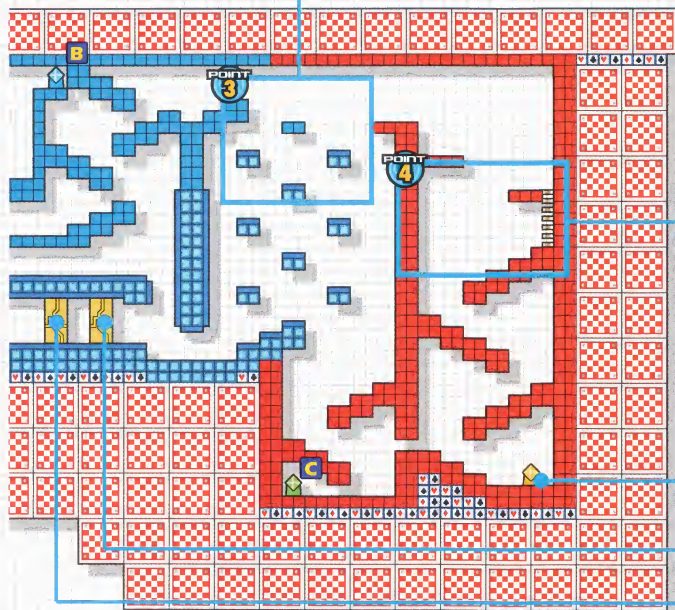
POINT 3 ふたつのルートの分岐点

等間隔にあるユカを登った先は2方向に道が分かれている。左側はアクアPコードに通じるルートで、右側はフレイムPコードに通じるルート。アーマーの装備をしなおしてからそれぞれのルートに進もう。

赤と青に色分けされた分岐点。両方に行く必要がある。

POINT 4 電脳ハシゴからヨコに攻撃

火の粉を振りまきながら飛ぶバドラフトは下に降りてしまうと倒すのが難しい。電脳ハシゴにつかまったままで、バドラフトの飛ぶ高さにあわせて真横から攻撃すると倒しやすい。

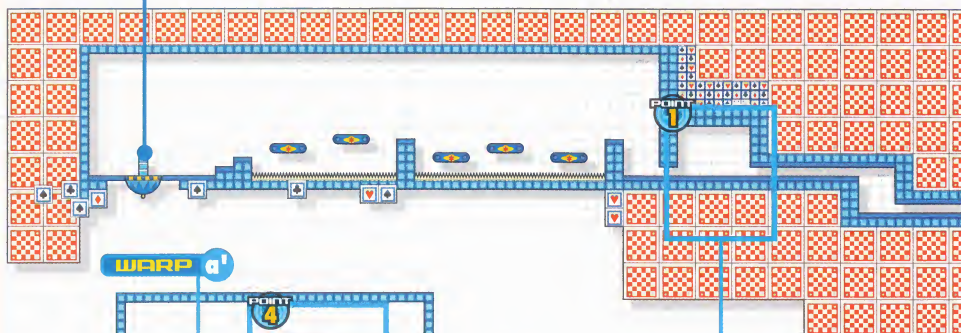
近づかれそうになったら上にいったん逃げればいい。

ゲームセンターの電脳世界2

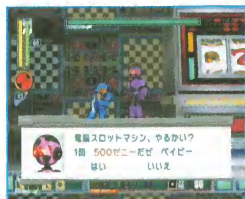
CHAPTER-4

ADVICE ●アドバイス

ピンボールやパチンコの台によく似たしかけが登場する。空中を移動しやすくなるダブルジャンプやダッシュアタックを活用しよう。

POINT 1 ピエロボットは正面から倒せ

ピエロボットの体当たりはジャンプやスライディングでかわせないやっかいな攻撃。すばやく倒したい場合はチップで攻撃するのが確実だ。なお本体を倒すとボールが残るので当たらないよう注意。

POINT 4 ゼニーを払ってスロット勝負

ステージ奥にあるワープポイントからはスロットマシンがある場所にワープできる。1回500ゼニーとプレイ料金は高いが、かなりレアなチップも手に入る。

スロットマシンの絵柄をそろえることでさまざまなチップがもらえる。

POINT 2 はねる足場を使えば、はるか上にも移動可能

細い通路を抜けると、飛び乗ることで大きくジャンプできる足場がたくさん配置された空間に出る。この足場はほかのエリアにはないしかけで、足場を飛び移っていくことでさまざまな場所に出ることができる。配置されたミステリーデータやゼニーをすべて集めておこう。またスロットマシンにつながるワープポイントには、中央右側にある移動ブロックを使って行く。

はねる足場で大ジャンプ。トゲは触るとダメージだ。

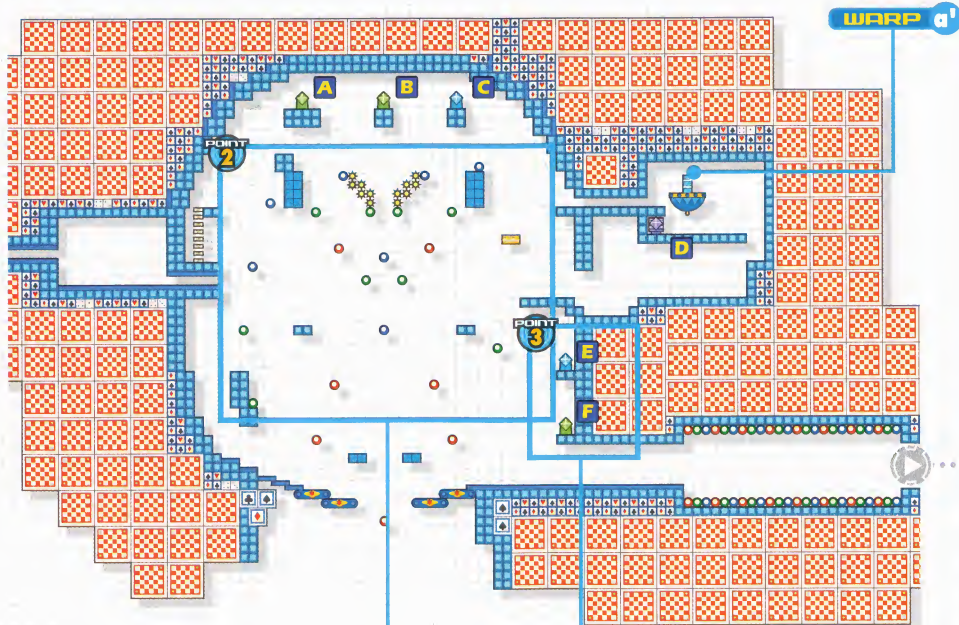
黄色い移動ブロックには、はねる足場から乗ろう。

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

A	300Z(15%)、フルカスタム(15%)、ヒートショット(20%)、ワイドソード(20%)、リカバリー30(30%)
B	300Z(15%)、クイックゲージ(15%)、リモローソク1(20%)、トリプルニードル(20%)、リカバリー30(30%)
C	HPメモリ
D	HPメモリ
E	メモリUP
F	200Z(10%)、300Z(10%)、ヒートブイ(20%)、バブルブイ(20%)、ブイガン(40%)

ENEMY ●出現エネミー

- ピエロボット(パネルリターン・リカバリー80)
- カブタンク2nd(ミニボム・スモールボム・クロスボム)
- メットール2nd(ソニックウェーブ・メットガード)

WARP a'

ダブルジャンプが絶対必要

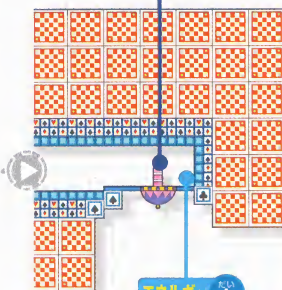
壁から突き出たふたつの小さな足場には、それぞれミステリーデータが配置されている。これを取るにはダブルジャンプが必要になる。下にいるピエロボットを倒してから登ろう。

はねる足場を使ってもここには着地できない。

(P134)

CHAPTER

第4章

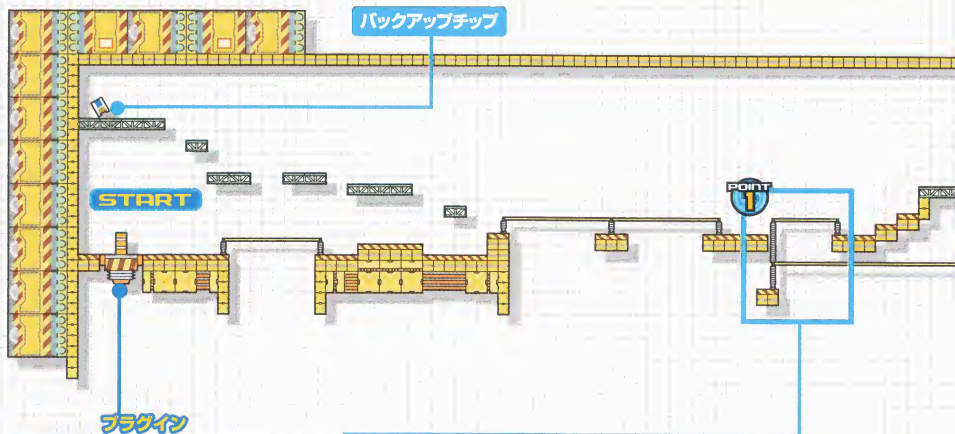
MISSION FILE

謎の人物から熱斗に、発電所にゼロウイルスのデータがあるとの情報が届く。そこにはハッキングされたエレキマンが待ち受けていた。

発電所の電脳世界1

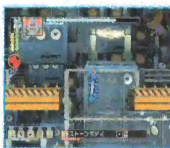
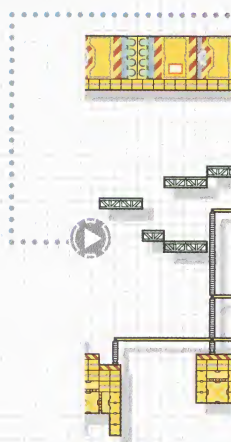
CHAPTER-4

ADVICE ●アドバイス

電気街の電脳世界と同じく、電気属性の敵がたくさん出現する。フォレストボムなど木属性のチップを持っていくと戦いが楽になる。

プラグイン

メトロ秋原駅より

POINT 1 下の電脳バーに飛び移れ

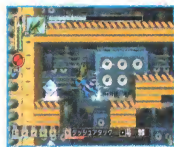
一見行き止まりに見える場所だが、上の電脳バーからジャンプして手を離し、下の電脳バーに飛び移るとさらに右へと進むことができる。下の電脳バーをつかみそこねないようにしよう。

ここから手を離して下の電脳バーに飛び移るのだ。

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

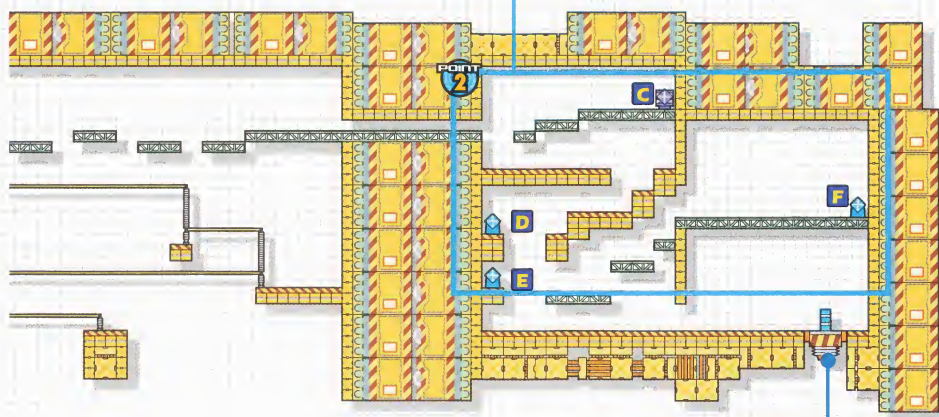
A	◆150Z(10%)、200Z(10%)、クロスボム(20%)、ミニボム(30%)、テッキュウ(30%)
B	◆150Z(10%)、200Z(10%)、ロングソード(20%)、ソード(30%)、ワイドソード(30%)
C	◆メモリUP
D	◆バスターUP
E	◆シルバーフィスト
F	◆HPメモリ

ENEMY ●出現エネミー

- メットール(ショックウェーブ・メットガード)
- ヘルコンドル(ダッシュアタック)
- メガラビリー(ラビリング3)
- ガビョール2nd(アイアンボディ)

POINT 2 4つのミステリーデータをすべて取ろう

このエリアには、青や紫のミステリーデータが4つ配置されている。紫のミステリーデータを取るにはダブルジャンプが必要だが、残りの青のミステリーデータはダッシュアタックを使っても取れる。階段のような右側の足場からダッシュアタックを使って移動し、ひとつめのミステリーデータを取ったらその下の足場に降りて右側にダッシュアタックで移動しよう。

まずここで左に向かってダッシュアタックを使う。

下の足場に降りてから右方向にダッシュアタックだ。

発電所の電脳世界2へ(P056)

発電所の電脳世界2

CHAPTER-4

ADVICE ●アドバイス

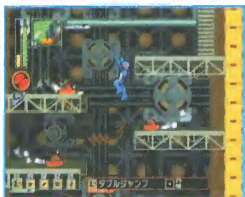
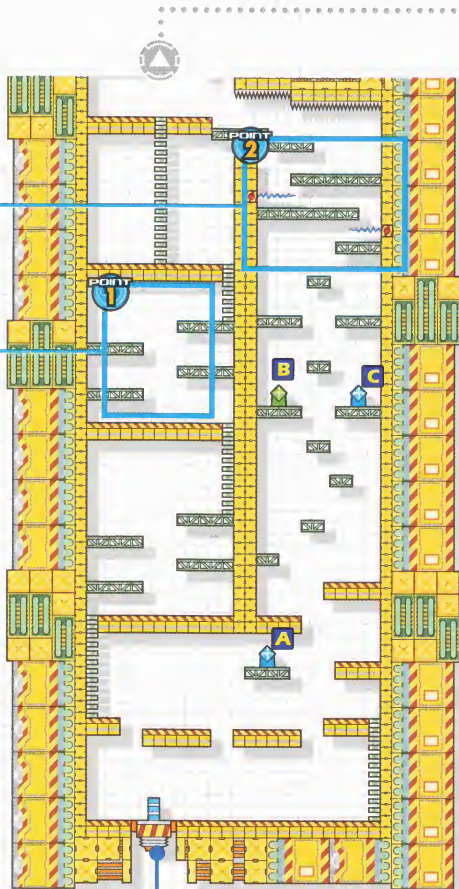
敵が多いのでエレキアーマーは必ず装備しておくこと。スタート直後からビッグアイなどの強力なウイルスが多数登場するので注意しよう。

POINT 2 飛び出す電撃をさけて進もう

このエリアでは壁から電撃が出るしかけが用意されている。電撃は一定のパターンで出たり消えたりするので、消えたときをねらって通り過ぎよう。

電撃をかわして下に降りていくとミステリーデータが3つ手に入る。

POINT 1 連続ジャンプですばやく通過

左右交互にジャンプして登る足場にはガビョール2ndが1体ずつ配置されている。敵の移動タイミングをつかめば1体も倒さずに連続ジャンプで上に行ける。

足場の端を連続でジャンプして、すばやく上へと登ってしまおう。

発電所の電脳世界1より (P054)

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

A	HPメモリ
B	クイックゲージ(10%)、フルカスタム(10%)、コールドパンチ(20%)、150Z(30%)、200Z(30%)
C	リカバリー150
D	バスターUP

ENEMY ●出現エネミー

- ビッグアイ(フットスタンプ・リカバリー150)
- ユラユラ(サテライト2)
- マグタイガー(マグネットボム3)
- ガビョール2nd(アイアンボディ)
- ブラスター(3ウェイ)
- ヘルコンドル(ダッシュアタック)

POINT 5 電脳ハシゴの間を移動せよ

ここでは電脳ハシゴを右側へつぎつぎ飛び移って進む。短い電脳ハシゴから飛ぶときは、すこし上の位置から降りると隣の電脳ハシゴをつかみやすい。

壁の電撃や左右を往復するヘルコンドルの攻撃をよけながら渡るのだ。

BOSS エレキマン (P134)

エネルギー大

POINT 3 足場が出るのを待って上に進め

ふたつの電脳ハシゴの間には左から順番に現われては消える、不思議な足場が存在している。下からジャンプで飛び乗り、足場の動きに合わせて右に行こう。

この足場から、右上のハシゴにジャンプしてつかまれば上に進める。

POINT 4 マグタイガーはとても危険！

ここのマグタイガーの攻撃は、連続でくらい続けてしまうこともある。電脳ハシゴで待機しておき、マグタイガーが左に移動したのを確認して上に進もう。

マグネットボムのしびれ時間が長いため、連続でくらうと動けなくなる。

CHAPTER MISSION FILE

第4章

発電所までの探索を終えた熱斗は、日暮からメールでレベル4Pコードをもらう。これを使ってグローバルエリアの最深部に突入だ！

グローバルエリア3

CHAPTER-4

ADVICE ●アドバイス

Pコードを入手してからでないと入れないワープポイントが多い。なぞのソースファイルを入手して、旧世代エリアから探索を始めよう。

ガルードラはセオリー通りに倒せ

スタート地点のすぐ近くにはガルー系ウイルスの中で最強のガルードラがいる。炎への対処方法は同じだが、下向きの炎のばらけかたが広くなっているので、ジャンプでよけるときは慎重に。

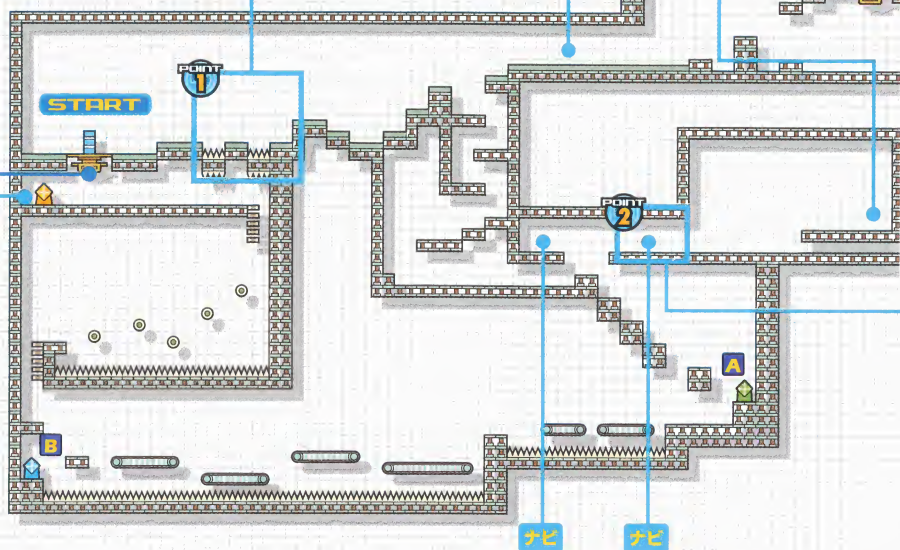
あまり近づき過ぎないように注意しながら攻撃する。

旧世代エリア1へ (P060)

ナビ ガッツマン

プラグイン

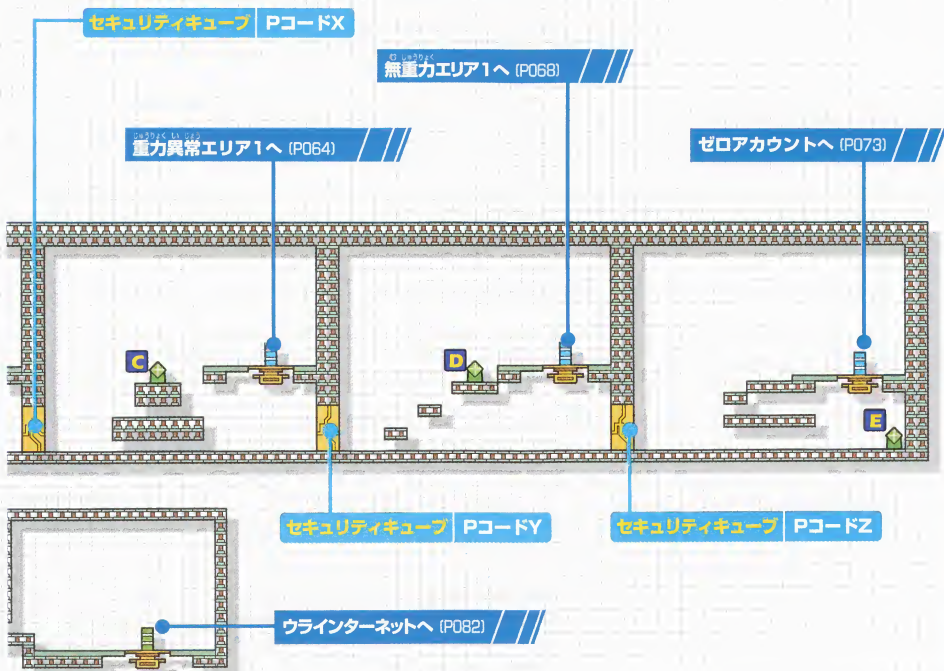
グローバルエリア2または熱斗の家より

ナビ ブルース

なぞのソースファイル

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

A	◆メガキャノン(15%)、ビッグボム(15%)、300Z(20%)、400Z(20%)、200Z(30%)
B	◆HPメモリ
C	◆300Z(20%)、400Z(20%)、フレイムソード(20%)、クイックゲージ(20%)、フルカスタム(20%)
D	◆300Z(20%)、400Z(20%)、アクアブレード(20%)、クイックゲージ(20%)、フルカスタム(20%)
E	◆300Z(20%)、400Z(20%)、エレキブレード(20%)、クイックゲージ(20%)、フルカスタム(20%)

ENEMY ●出現エネミー

- ガルードラ(ヒートブイ・ヒートクロス・ヒートスプレッド)
- ラビリー(ラビリング1)
- カブタンク(ミニボム・スモールボム)
- メットール(ショックウェーブ・メットガード)

POINT 2 ウラインターネットの入り口

ガラの悪いナビが守っているのは、ウラインターネットにつながっているワープポイントへの通路。最初は絶対に通してもらえないので、ほかのエリアで情報を集めてから戻ってこよう。

初めておとずれたときには、このナビはどいてくれない。

第4章の最終的な目的は、ゼロアカウントのクリア。しかしゼロアカウントは3つのセキュリティキューブの奥にあり、旧世代、重力異常、無重力の3つのエリアを順番にクリアし、各リンクPコードを入手しなければならないのだ。ちなみにこのエリア3への近道は、デカオの家からグローバルエリア2にプラグインして、そこにあるセキュリティキューブをレベル4Pコードで開けるという方法。一度このエリアに来れば、以降は熱斗の家からアクセスが可能だ。

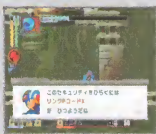
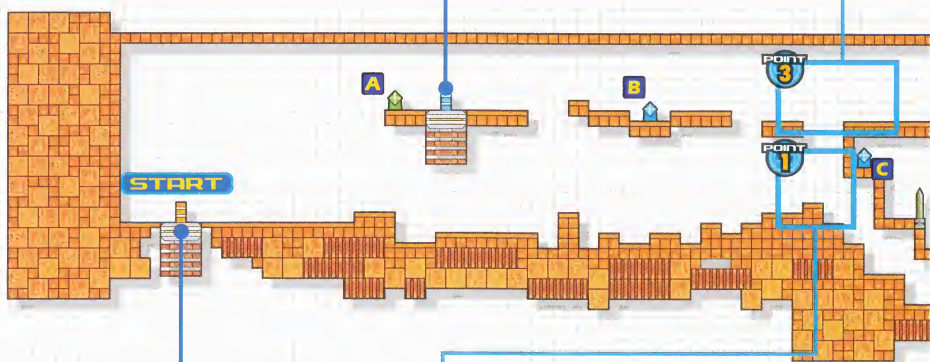
ゼロウイルスが発生するゼロアカウントは、グローバルエリアの奥にあるという。セキュリティを解除しながら最深部をめざそう！

旧世代エリア1

CHAPTER-5

ADVICE ●アドバイス

ユカから突き出る剣のトラップが曲者だ。剣は一定の間隔で出入りしているので、戻るタイミングにあわせて、一気に通り過ぎよう。

ゼロアカウントへはグローバルエリア3から行けるが、セキュリティキューブに守られているため、さきに3つのエリアでPコードを集める必要がある。手前のエリアから順番にクリアしていこう。

旧世代エリア2へ (P062)

グローバルエリア3より (P058)

ダブルジャンプでショートカット

旧世代エリア1はマップの右端で折り返す構成になっている。ただ、途中で上に登ればショートカットすることも可能。まずキューブを出し、上に乗ってからダブルジャンプで上に登ろう。

ダブルジャンプを連続で使っても上の足場に進むことが可能。

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

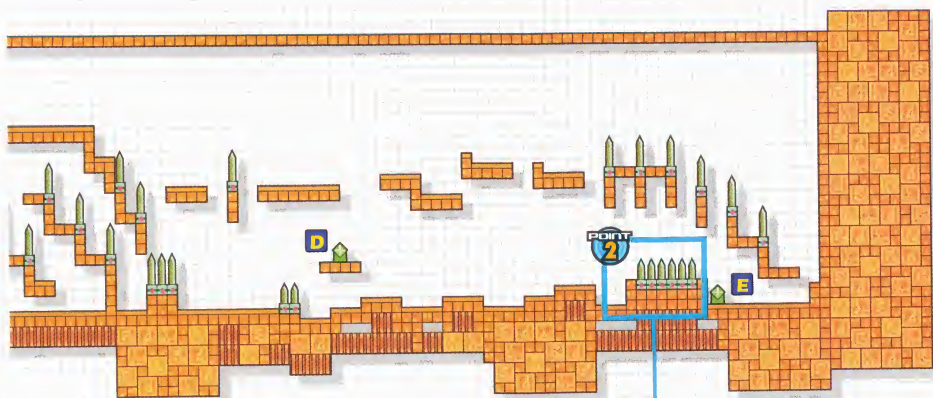
A	200Z(20%)、300Z(20%)、エレキソード(20%)、バッドスパイス2(20%)、マグネットボム2(20%)
B	HPメモリ
C	HPメモリ
D	200Z(25%)、300Z(25%)、ラットン2(25%)、リモローソク2(25%)
E	200Z(20%)、300Z(20%)、アクアソード(20%)、ラビリング2(20%)、フォレストボム2(20%)

ENEMY ●出現エネミー

- キャノーダム2nd(ハイキャノン)
- カブタンク2nd(ミニボム・スモールボム・クロスボム)
- メガリアA(バリア・アクアオーラ)
- スウォーディン(ソード・ワイドソード・ロングソード)
- スウォードラ(ワイドソード・ロングソード・フレイムソード)
- キャンデービル(リカバリー30・リカバリー80・リモローソク1)

POINT 3 落ちるギリギリでジャンプ

ちょうど4ブロック分の穴が開いているので、ギリギリからジャンプしないと届かない。タイミングが早いと下に落ちてしまい、だいぶ戻されてしまう。自信がなければチップを使おう。

ジャンプのタイミングは、早くても遅くてもダメだ。

POINT 2 剣の出ない場所を見極めろ

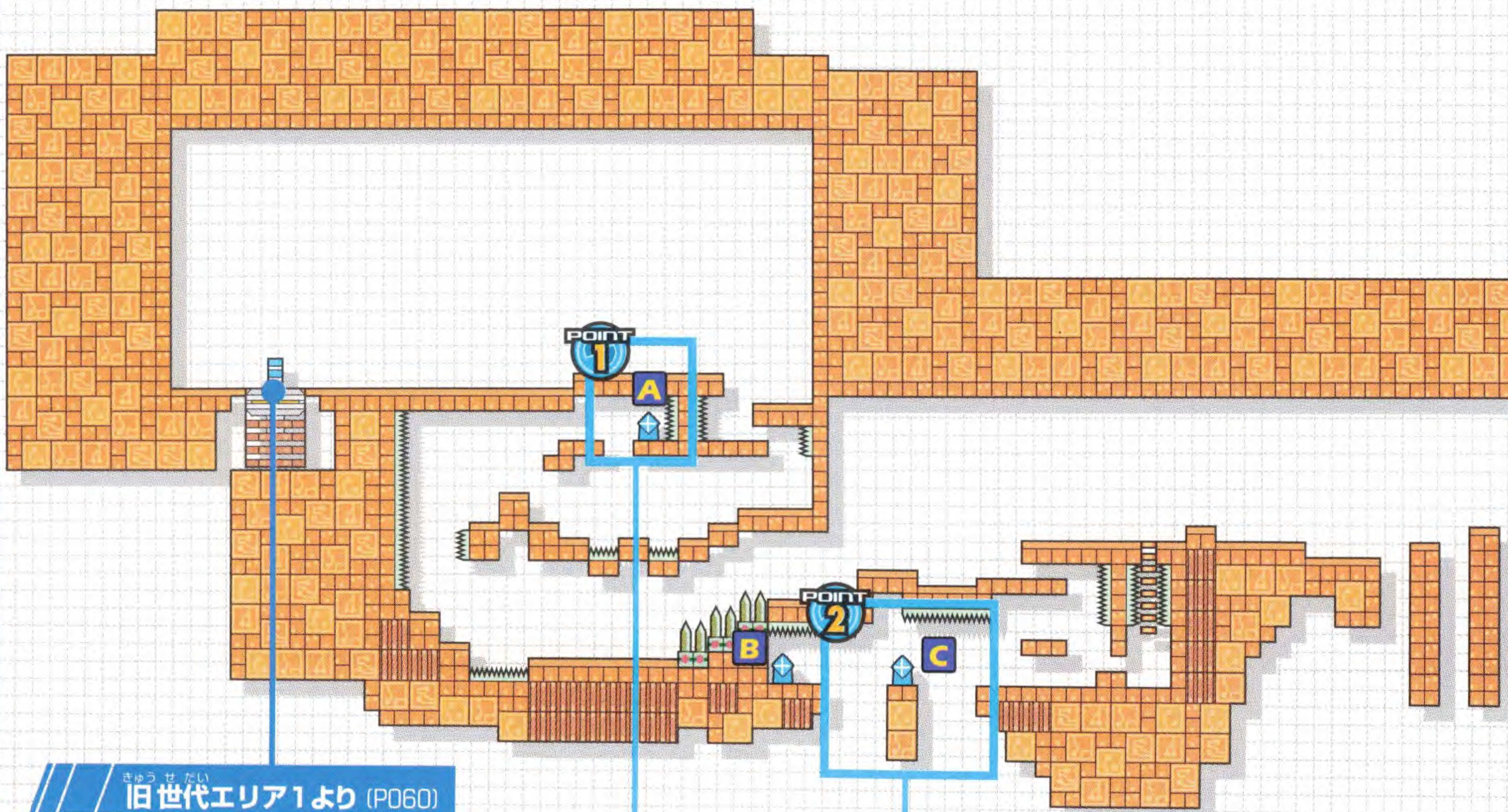
隙間なく配置された6本の剣が、交互に飛びだすトラップ。1本ずつ順番によけてもいいが、タイミングを合わせれば2回のジャンプで進める。3つ先のブロックまで一気に飛ぼう。

少し早めに飛ぶのがコツ。かなりの時間短縮になる。

旧世代エリア２

CHAPTER-5

ADVICE ●アドバイス

細い足場が連続するステージ後半が難所。すばやく敵を倒せるように、攻撃力が高いバトルチップを何枚か用意しておきたい。

POINT 1
A
POINT 2
B
C

旧世代エリア１より（P060）

POINT 1 チップがなくてもゲット可能

ミステリーデータ（青）を取るには、ダッシュアタックを使う方法以外に、足場のギリギリ端から飛べばいい。ただし失敗したときは、下のトゲのえじきだ。

POINT 2 チップを駆使してアイテムゲット

上のポイントとはちがい、こちらはチップを使わなければ穴を越えることができない。ダブルジャンプやダッシュアタックなどの移動できるチップを使おう。キューブを使ってもOKだ。

移動に使うチップは、行きと帰りで4枚用意すること。

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

A	◆メモリUP
B	◆バスターUP
C	◆HPメモリ
D	◆イアイフォーム(10%)、フレイムブレード(20%)、アクアブレード(20%)、エレキブレード(20%)、ロングソード(30%)
E	◆HPメモリ

ENEMY ●出現エネミー

- キャノーダム2nd(ハイキャノン)
- メットール2nd(ソニックウェーブ・メットガード)
- スウォーディン(ソード・ワイドソード・ロングソード)
- スウォードラ(ワイドソード・ロングソード・フレイムソード)
- スウォータル(ワイドソード・ロングソード・アクアソード)
- カブタンク2nd(ミニボム・スモールボム・クロスボム)
- メガリアA(バリア・アクアオーラ)

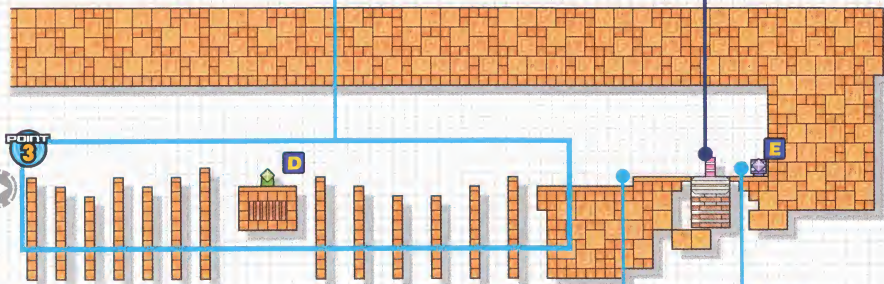
POINT 3 細い足場に気を取られすぎないように

1ブロック分の足場しかない場所に、スウォーディンやスウォードラがじゃまをする。さらにアクアオーラをもつメガリアAが2体登場するため、電気属性の攻撃チップが必要になる。サテライトやマグネットボムなどをフォルダに入れておき、さきにメガリアAのオーラを消してから攻撃しよう。もしくは、攻撃力100以上のチップをオーラの上からぶちかませ。

1体目のメガリアAは、下がったときに飛び越せる。

2体目も下をくぐれるが、倒したほうが簡単だ。

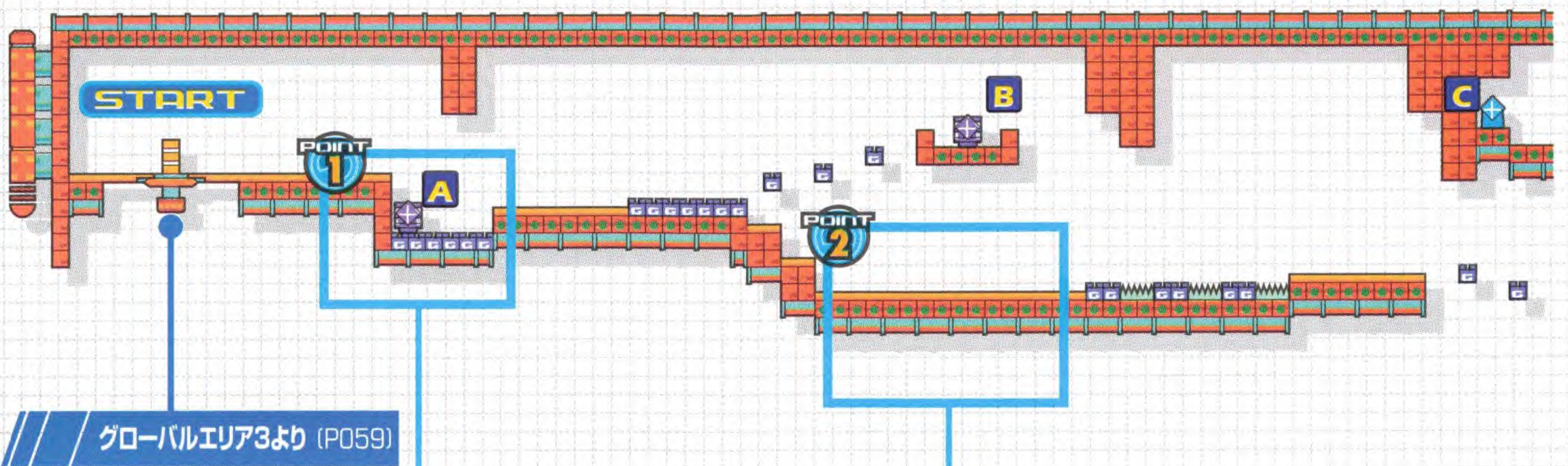
CHAPTER MISSION FILE

第5章

グローバルエリアの奥へ進むと、そこはロックマンの処理速度が遅くなるエリアだった。早く原因をつきとめなくては！

重力異常エリア1

CHAPTER-5

ADVICE ●アドバイス

エリア1の特徴は、重力の強さが変化するパネル。"G"と書かれたユカの上では、ジャンプ力が半減。独特の感覚をつかんでおこう。

POINT 1 2種類の重力パネルに注意しよう

重力が大きくなるパネルは2種類あり、紫のパネルに乗るとジャンプ力が約半分に、黄色いパネルだとさらにその半分になる。敵の攻撃を回避しにくくなるので、やられるまえに倒してしまおう。

パネルの上ではロックマンの身長程度しか飛べない！

POINT 2 ラビリングと砲撃の同時攻撃

メガラビリーのしびれ攻撃と、キャノーダム3rdのメガキャノンによる同時攻撃がやっかい。フォレストボムなどを使い、どちらかをすぐに片付けよう。

しびれているあいだにロックオンされると、必ず命中してしまう。

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

A	◆ゴールドフィスト
B	◆HPメモリ
C	◆HPメモリ
D	◆150Z(20%)、200Z(20%)、サテライト2(20%)、ラビリング3(20%)、クロスボム(20%)
E	◆レギュラーUP

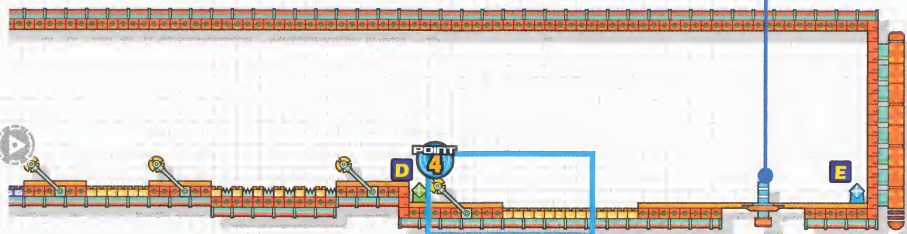
ENEMY ●出現エネミー

- キャノーダム3rd(メガキャノン)
- メガラビリー(ラビリング3)
- ユラユラ(サテライト2)
- メットール3rd(ダイナウェーブ・メットガード)
- ハンマージョー(ホウガン・ハンマー)

POINT 3 つかまるチャンスは一度だけ

電脳ハシゴを登った先にはHPメモリがあるが、重力パネルのせいで、つかまりそこなうとダブルジャンプなどでしか戻れない。コントロールスティックを右上に入れ、確実につかまろう。

コインに気を取られ、電脳ハシゴをつかみ忘れないよう注意。

重力異常エリア2へ (P066)

POINT 4 ジャンプではよけられない砲撃!?

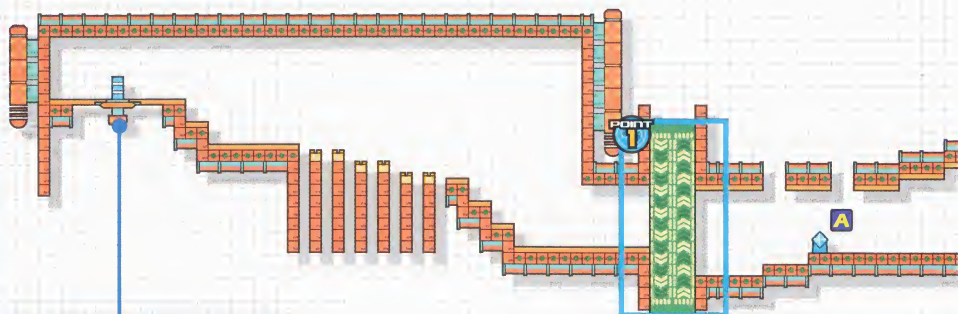
最後のキャノーダム3rdがいる場所は、黄色い重力パネルが敷きつめられている。ターゲットが飛んできたら、パネルの上ならスライディング、手前ならジャンプでよけるといい。

ジャンプする場合は、回転するローラーに注意しよう。

重力異常エリア2

CHAPTER-5

ADVICE ●アドバイス

エリアを分断する矢印の書かれたベルトは、重力を反転させる装置。上下が逆になってしまうため、操作には若干の慣れが必要だ。

POINT 1 重力反転ベルトで天地が逆になる!

矢印の方向に重力が向く装置だ。重力が逆のときは、上に"落ちる"とミスになってしまう。ベルトを通過するだけなら、コントロールスティックを前に入れっぱなしにして走りぬければ大丈夫。

躊躇すると逆効果となる。思い切って進んでみよう。

POINT 3 最後の重力ベルトの向こうには……

ボスの手前では、重力が上向きの状態でメガリアHを倒さなければならない。よけて進むのは不可能なため、水属性か攻撃力が100以上のチップを用意しておき、倒してから奥に進もう。

フォルダを編集しなおして、有効なチップを用意しよう。

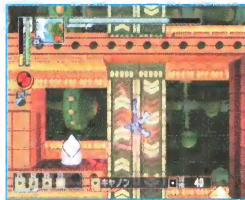
MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

A	HPメモリ
B	リカバリー80
C	メモリUP
D	クイックゲージ(10%)、300Z(20%)、リカバリー80(20%)、バーニングボディ(25%)、トリプルニードル(25%)
E	200Z(10%)、フルカスタム(10%)、ヒートクロス(20%)、バブルクロス(20%)、スプレッドガン(40%)

ENEMY ●出現エネミー

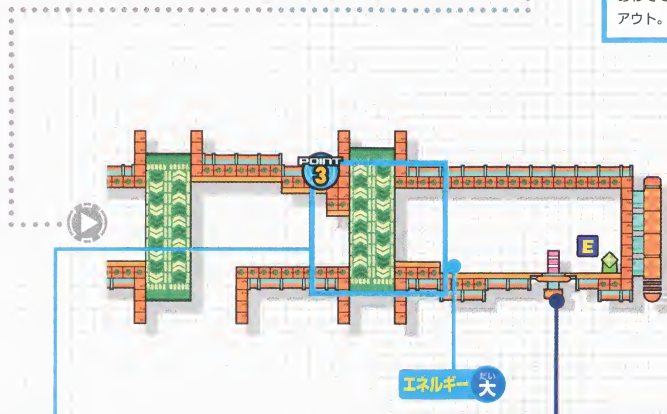
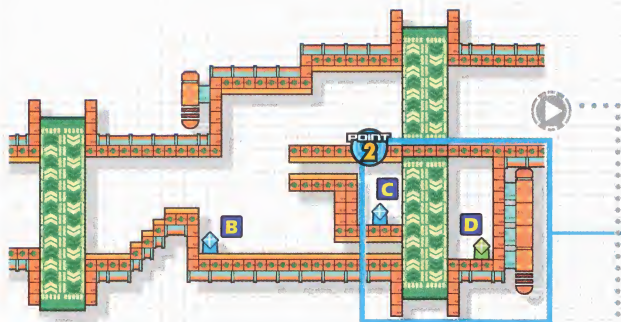
- メットール3rd(ダイナウェーブ・メットガード)
- ユラユラ(サテライト2)
- ハンマージョー(ホウガン・ハンマー)
- キャノーダム3rd(メガキャノン)
- メガラビリー(ラビリング3)
- カブタンク3rd(スモールボム・クロスボム・ビッグボム)
- メガリアH(バリア・フレイムオーラ)

POINT 2 天井に着地してから進もう

スライディングで細い通路を抜けた先にある重力ベルトは、まっすぐ通過しようとすると落ちてしまう。一度真上の天井に着地し、それから右に移動だ。

あわてて進むと穴に引きずりこまれて即アウト。空中での制御は慎重に。

CHAPTER

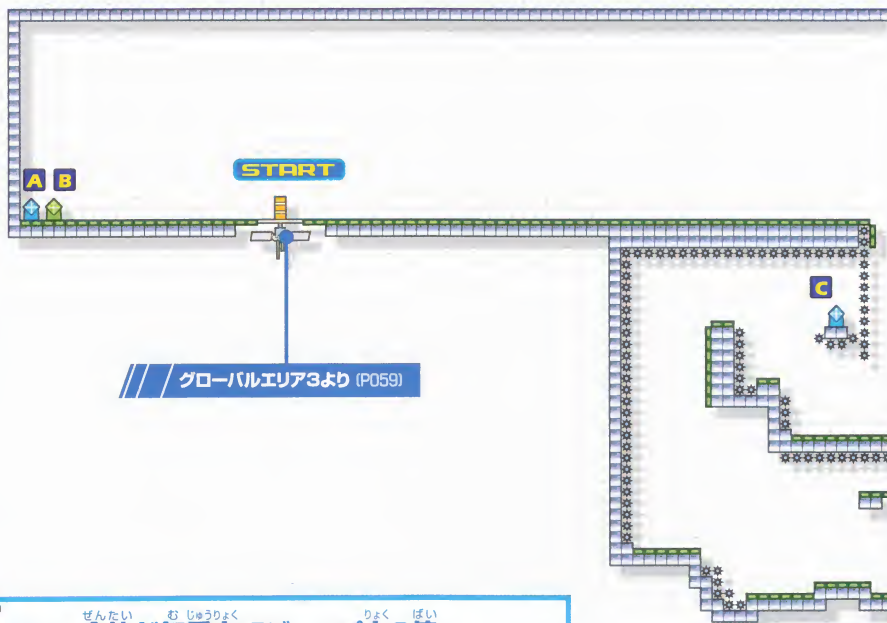
第5章

MISSION FILE

ゼロウイルスに侵され、処理がどんどん重くなるロックマン。一刻も早くワクチンを見つけないと、行動できなくなってしまう！

無重力エリア1

CHAPTER-5

ADVICE ●アドバイス

エリア全体の重力が弱いため、通常よりもかなり高くジャンプできる。ただしそこら中トゲだらけなので、ぶつからないように注意。

エリア全体が無重力でジャンプ力2倍

重力異常エリアでは特殊なパネルの上でだけ重力が変化したが、ここではエリア全体が無重力になっている。ジャンプでより高く、遠くまで飛べるので、高い足場でもラクに乗れる。

実際は重力が極端に弱いだけで、無重力ではない。

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

A	フレイムブレード
B	150Z(10%)、メガキャノン(10%)、フォレストボム2(10%)、ソニックウェーブ(10%)、スプレッドガン(60%)
C	HPメモリ
D	メモリUP
E	ゴールドフィスト

ENEMY ●出現エネミー

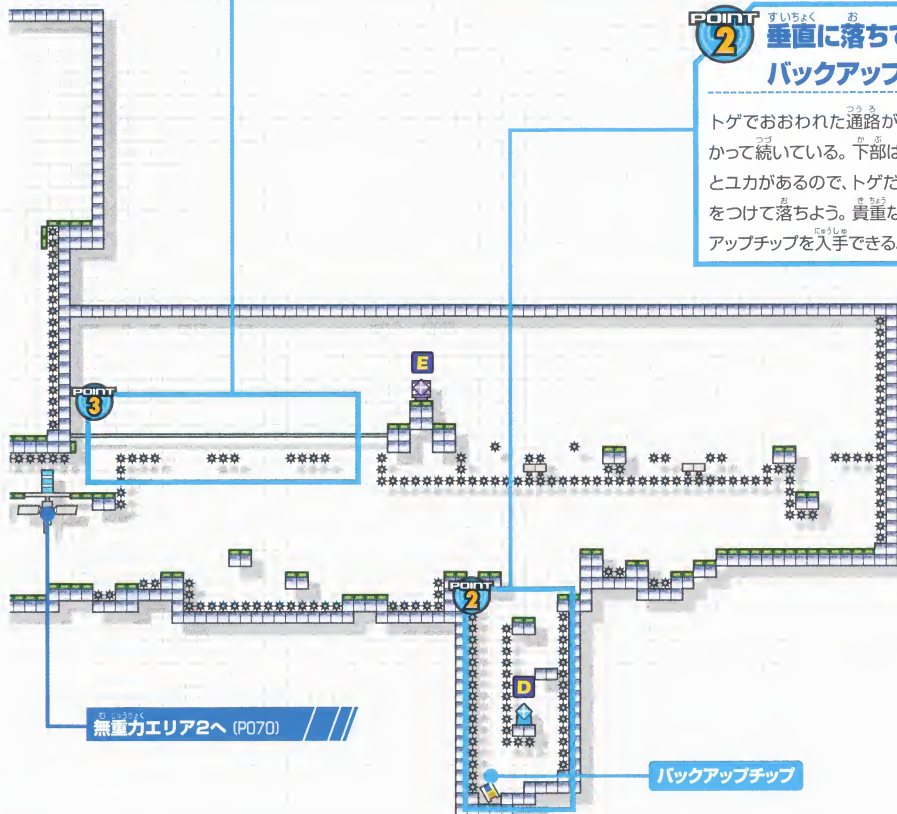
- ユラリオン(サテライト3)
- メガリアW(バリア・ウッドオーラ)
- ヨーヨット(ヨーヨー1)
- ヨーシップ(ヨーヨー2)
- ガビョール3rd(メタルボディ)

POINT 3 トゲ鉄球を飛び越えろ

電脳バーにつかまって左へと進む場面。途中、トゲ鉄球がいくつか浮いているが、そのまま進むとギリギリでトゲに触れてしまう。手前で大きくジャンプして、まとめて飛びこしながら進もう。

空中のコインを取れば、同時にトゲもよけられる。

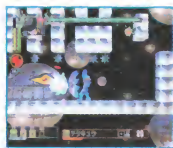
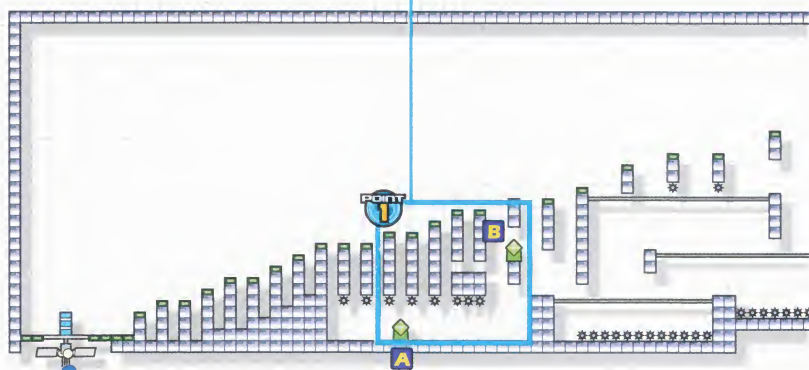
POINT 2 垂直に落ちてバックアップ+1

トゲでおおわれた通路が下に向かって続いている。下部はちゃんとユカがあるので、トゲだけに気をつけて落ちよう。貴重なバックアップチップを入手できる。

無重力エリア2へ (P070)

ADVICE ●アドバイス

エリア1と同じく、ジャンプ力が大幅にアップしている。いつもより離れた位置にある足場まで飛べるので、思いきってジャンプ！

ヨーヨット系ウイルスは後ろから撃て

細い足場の上にヨーヨットが、下にはヨーシップがいる。ヨーヨット系ウイルスは前にしか攻撃できないので、後ろに回りこめば簡単に倒せる。すばやく移動すればチップの入手も可能だ。

ヨーヨーをよけて攻撃するより、簡単で確実だ。

無重力エリア1より (P069)

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

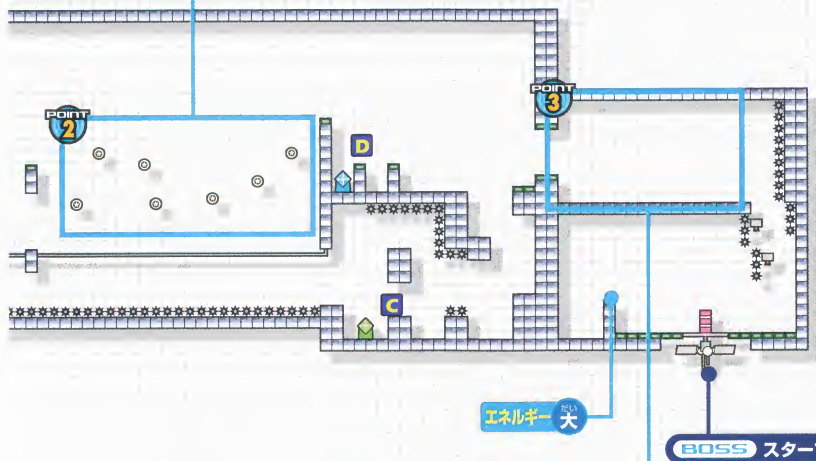
A	◆150Z(20%)、200Z(20%)、リモローソク2(20%)、テッキュウ(20%)、クイックゲージ(20%)
B	◆200Z(20%)、300Z(20%)、ラビリング2(20%)、ラットン2(20%)、フレイムブレード(20%)
C	◆150Z(20%)、200Z(20%)、クロスボム(20%)、マグネットボム2(20%)、フルカスタム(20%)
D	◆HPメモリ

ENEMY ●出現エネミー

- ユラリオン(サテライト3)
- ヨーヨット(ヨーヨー1)
- ヨーシップ(ヨーヨー2)
- ヨーランド(ヨーヨー3)
- メガリアW(バリア・ウッドオーラ)
- ビッグヨーランド(ヨーヨー1・ヨーヨー2・ヨーヨー3)

POINT 2 難度は高いが上ルートがオススメ

ステージ中盤は、小さな足場を飛びうつる上ルートと、電脳バーで移動する下ルートがある。電脳バーの最後にはオーラで守られている強敵のメガリアWがいるため、上ルートから進もう。

回る足場は、乗ってすぐジャンプしないと滑り落ちる。

POINT 3 ビッグヨーランドはファイアマンにおまかせ

エリアの最後には、巨大なビッグヨーランドが出現。弱点が本体の奥に隠されており、小さな弾で攻撃しないとはじかれてしまう。しかし、ファイアマンを使えば簡単に倒せるぞ。

ファイアアームやブイガンなどの攻撃も有効だ。

CHAPTER 5 MISSION FILE

第5章

ついにゼロアカウントにたどりついた熱斗とロックマン。最深部には、ゼロウイルスを生み出す悪魔のウイルス、ゼロが待ち構える。

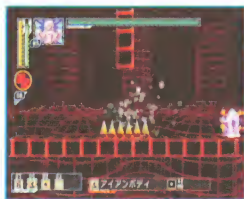
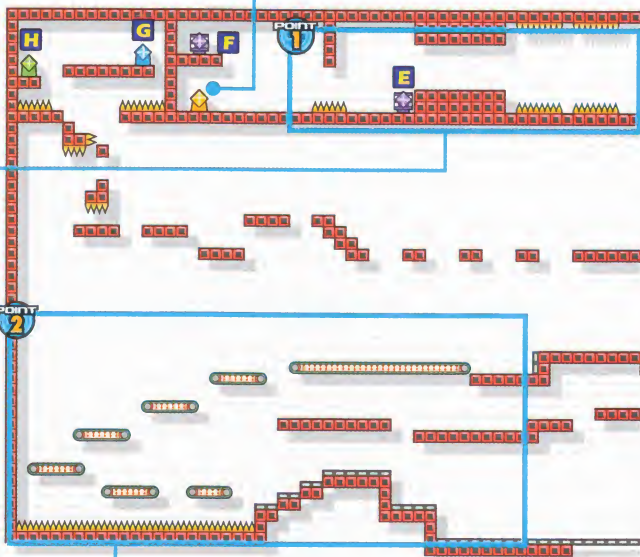
ゼロアカウント

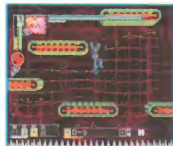
CHAPTER-5

ADVICE ●アドバイス

ゼロアカウントには、たくさんのミステリーデータが隠されている。トゲなどのトラップに注意しつつ、すべて集めながら進もう。

POINT 1 無敵チップでトゲの通路もラクラク

ユカにトゲがしきつめられているため、よけて通るのは不可能。奥のデータを取るには、インビジブルやアイアンボディなどの無敵になるチップを使おう。

効果時間が短いので、使ったら効果が切れるまえにすばやく駆けぬけろ。

POINT 2 回転の速いベルトコンベア

ゼロアカウントのベルトコンベアは、今までのものよりも回転が速い。走りやスライディングでは逆らえないので、連続ジャンプで飛び跳ねつつ進もう。着地している時間は短いほどいい。

ユカはトゲだらけ。回復チップを用意しておこう。

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

A	HPメモリ
B	バスターUP
C	300Z(20%)、400Z(20%)、ロングソード(20%)、ヨーヨー2(20%)、リカバリー30(20%)
D	200Z(20%)、300Z(20%)、コールドパンチ(20%)、ヨーヨー2(20%)、リカバリー30(20%)
E	レギュラーUP
F	HPメモリ
G	メモリUP
H	アイアンボディ(15%)、ハンマー(15%)、リョウテクナイ1(20%)、シールドガード(20%)、リカバリー30(30%)
I	HPメモリ

ENEMY ●出現エネミー

- キャンデービル2nd(リカバリー30・リカバリー80・リモローソク2)
- ブラスター(3ウェイ)
- メガリアA(バリア・アクアオーラ)
- メガリアH(バリア・フレイムオーラ)
- メガリアW(バリア・ウッドオーラ)
- メガリアE(バリア・エレキオーラ)
- バドラフト(バーニングボディ)
- ミノゴロモン3rd(3ウェイ・テンジョウウラ・バリア)

POINT 3 ボス戦のまえに体力を回復

ほかのエリアとはちがい、ボス戦へとつながるワープポイント付近にエネルギー(大)がない。ゼロと戦うまえに、手持ちのチップを使ってHPを回復させよう。

CHAPTER MISSION FILE

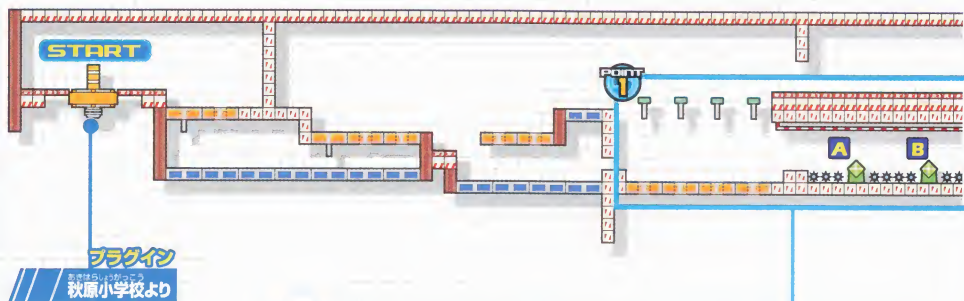
第6章

ウラインターネットに入るために必要なにんしょうコードを探しにきた熱斗たち。果たして、コードの手がかりを見つけられるか？

WWW跡地の電脳世界1

CHAPTER-6

ADVICE ●アドバイス

WWWの本部があっただけに、跡地とはいえ多くのトラップがしかけられている。それぞれのポイントを見て、対処法を確認しておこう。

POINT 1 ボルトとナットはふたつでセット

空中に浮いているボルトを踏むと、落下して下にあるナットにはまる。ボルトのはまっていないナットは中心に穴が開いていて危険なので、まずはボルトの上に飛び移ってナットにはめよう。すべての穴がふさがってから下に降りれば、安全にコインやミステリーデータ(緑)を回収できる。とくにミステリーデータは、いいものが入っているので必ず取っておきたい。

まず上のルートを進むのが正解。穴を埋めてから……。

下に戻ってコインやミステリーデータを取りに行こう。

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

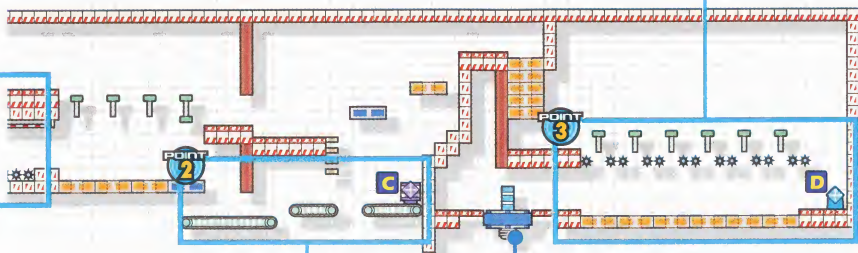
A	300Z(10%)、400Z(10%)、200Z(20%)、メガキャノン(30%)、ヒートクロス(30%)
B	200Z(10%)、300Z(10%)、400Z(10%)、バブルクロス(20%)、クロスガン(50%)
C	HPメモリ
D	リカバリー150

ENEMY ●出現エネミー

- キャノーダム3rd(メガキャノン)
- キャンデービル3rd(リカバリー30・リカバリー80・リモローソク3)
- キマッシュ(バッドスパイス2)

ボルトをはめれば落ちる心配はなくなる

ポイント1と同じように、上下にボルトとナットが6組設置されている。ボルトの下にはひとつ300ゼニーのコインがあるので、すべてナットにはめてからゆっくり回収していこう。

ボルトをはめるまえは、ゼニーを取らないほうがいい。

WWW跡地の電脳世界2へ (P076)

ベルトコンベアの下は奈落へつづく

いままでのベルトコンベアは、足を踏みはずしてしまっても下にトゲのユカがあったが、ここにはなにもない。ただし回転のスピードは遅いので、逆らって走っても前に進める。

スライディングは危険なので、少しずつ走って進もう。

WWW跡地の電脳世界2

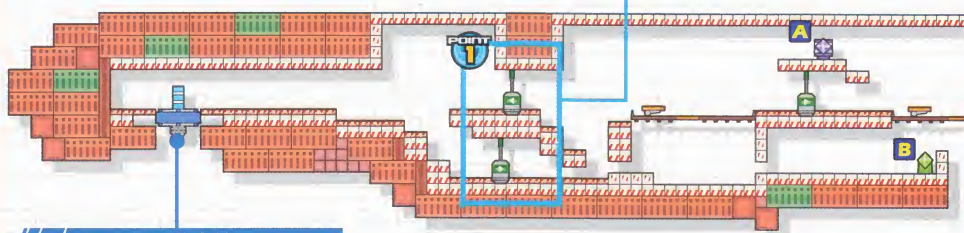
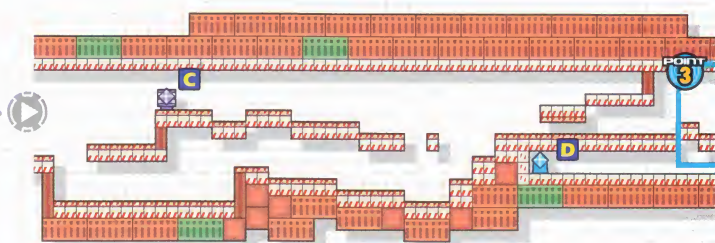
CHAPTER-6

ADVICE ●アドバイス

工場のようなエリア1とはガラリと変わって、施設の内部のような構造になる。もっとも注意すべきは、途中で傾くリフトのワナだ。

自動改札は正しい向きで通過すること

ステージの4ヵ所に設置されている自動改札は、よく見ると矢印が書かれている。まちがった向きで通ると、ゴースラー3rdが現われる。インビジブル3狙いでわざと出現させる手もあるぞ。

もしゴースラーが出現してしまったら、すぐに倒すこと。

WWW跡地の電脳世界1より (P075)

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

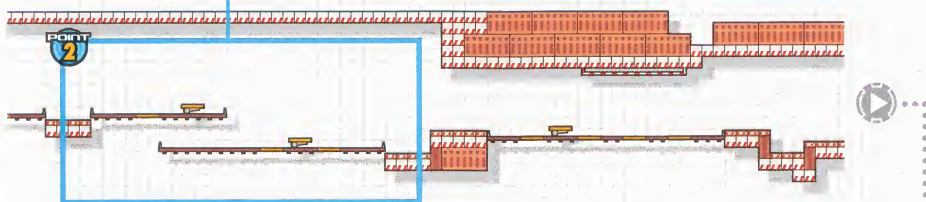
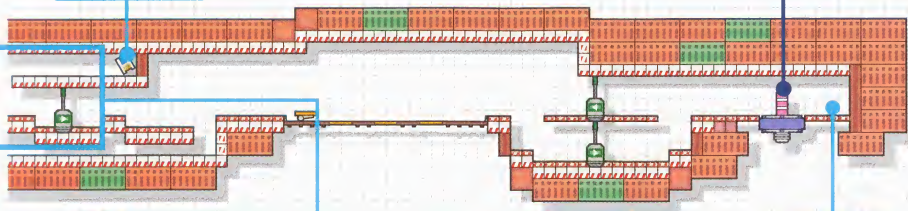
A	メモリUP
B	ラットン2(15%)、クロスボム(15%)、リョウテクナイ1(15%)、ダイナウェーブ(15%)、400Z(40%)
C	バスターUP
D	HPメモリ

ENEMY ●出現エネミー

- チュートン2nd(ラットン2)
- ゴースラー3rd(リカバリー150・インビジブル2・インビジブル3)
- キャンデービル3rd(リカバリー30・リカバリー80・リモローソク3)
- ゲニン(リョウテクナイ1)
- チューニン(リョウテクナイ2)
- ジョーニン(リョウテクナイ3)
- キマッシュ(バッドスパイス2)
- クロマッシュ(バッドスパイス3)

POINT 2 傾くリフトは"軸"を見てジャンプ

ステージ内にいくつか設置されているリフトは、レールが細くなっている部分にくると傾いて落とされる。リフトを支える軸を見て、傾くまえにジャンプしてリフトが戻るまでやり過ごそう。

不安なら、ダブルジャンプをセットしておくといい。

POINT 3 奥のバックアップチップはどう取る?

3つ目の自動改札の上を見ると、バックアップチップが置かれている。普通にジャンプしても登れないが、スライディングジャンプなら簡単に乗れる。移動系のチップを消費することはないぞ。

ギリギリまですべって飛ぶ。もうマスターしたかな?

CHAPTER 第6章 MISSION FILE

デカオのメール情報をたよりに探索をつづける熱斗とロックマン。ドリームウイルスの手がかりはどこにあるのだろうか……。

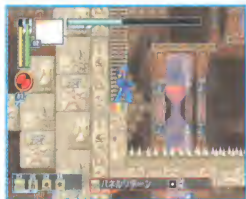
伝説のWWWエリア1

CHAPTER-6

ADVICE ●アドバイス

とにかくチュートンがたくさん出てくる。足もとを攻撃するために、ショックウェーブやワイドソードを持っていくといい。

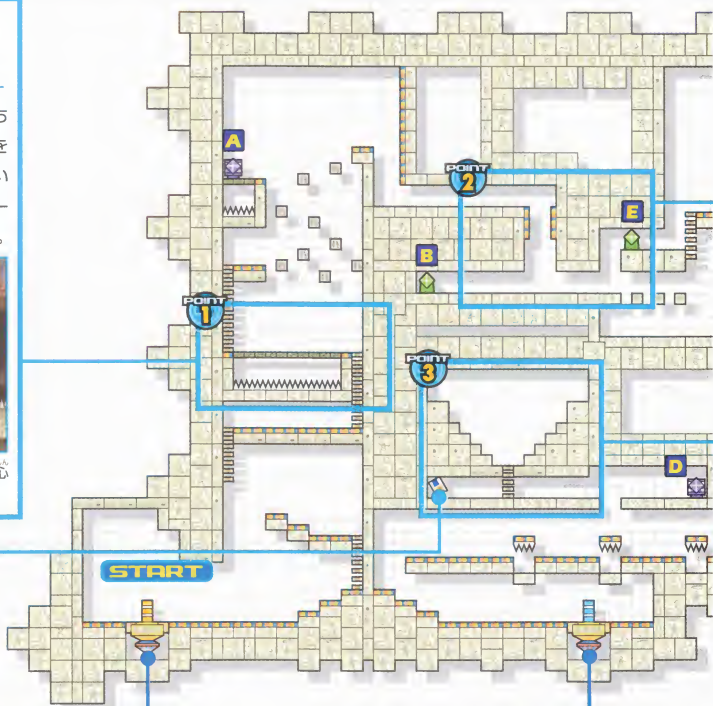
POINT 1 ユカを元に戻してから上へ

上へと登るためには、必ず落ちるユカを通る必要がある。足を踏み外したときトゲに触れないように、あらかじめパネルリターンで落ちたユカを戻しておこう。

落ちるユカをもとにもどすことで、安心して上のブロック地帯にいどめる。

バックアップチップ

START

A B C D E

POINT 1 POINT 2 POINT 3

インターネットの外れより (P031)

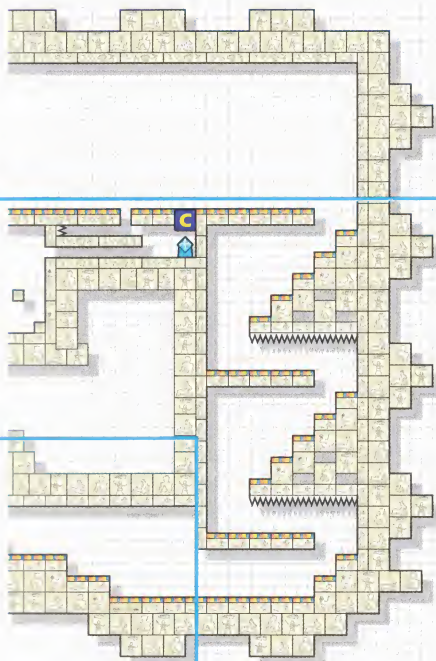
伝説のWWWエリア2へ (P080)

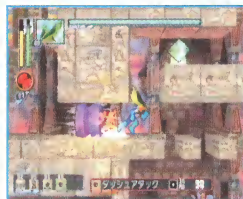
デカオのメールに書かれていたように、伝説のWWWエリアは「インターネットの外れ」からつながっている。メールに添付されていたPコードを使い、セキュリティキューブの奥にあるワープゾーンから侵入しよう。

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

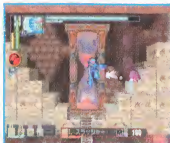
A	◆イアイフォーム
B	◆200Z(20%)、300Z(20%)、ラットン2(20%)、ラビリング2(20%)、バッドスパイス2(20%)
C	◆HPメモリ
D	◆ゴールドフィスト
E	◆400Z(10%)、200Z(20%)、300Z(20%)、クイックゲージ(25%)、フルカスタム(25%)

ENEMY ●出現エネミー

- チュートン(ラットン1)
- チュートン3rd(ラットン3)
- ローリングドリル(アイアンボディ・メタルボディ)
- ゴースラー2nd(リカバリー80・インビジブル1・インビジブル2)
- キルフラワー(フォレストボム3)
- ラッシュ(リカバリー300)
- ホンキノラッシュ(ユカシタ)

POINT 2 せまい通路では逃げ場なし!

2ブロック分の通路いっぱいに、ローリングドリルが現われる。HPが200もあるウイルスなので、倒そうとするよりはダッシュアタックなどで通りぬけるといい。

ムリしてチップを狙うくらいなら、ノーダメージで抜けることを優先。

POINT 3 超レアウイルス、ラッシュはココにいる!

『ロックマン エグゼ』シリーズを通して登場しているラッシュが現われる場所だ。どんな攻撃でもHPを1しか減らせないので、ロックバスターを1発ずつ確実に命中させて倒そう。

リカバリー300があれば、4分の1でホンキノラッシュが出現。

伝説のWWWエリア2

CHAPTER-6

ADVICE ●アドバイス

通路が狭いため、敵の攻撃をよけにくい。しかもエリア自体が長いので、HPを回復するチップを多めに用意しておきたい。

帰りに使うユカを残しておくこと

左上のミステリーデータを取りに行くとき、落ちるユカをすべて落とすと、帰れなくなる。連続でジャンプしながら左に進み、残ったユカに乗って帰ってこよう。

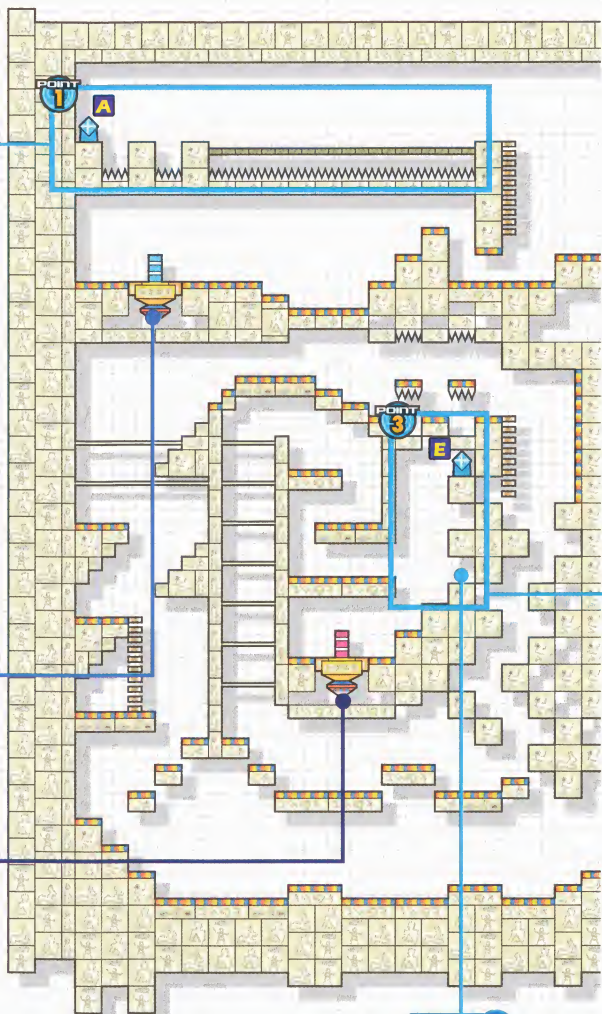
パネルリターンやインビジブルがあれば、小細工をする必要はなくなる。

伝説のWWWエリア1より (P078)

BOSS ファラオマン (P137)

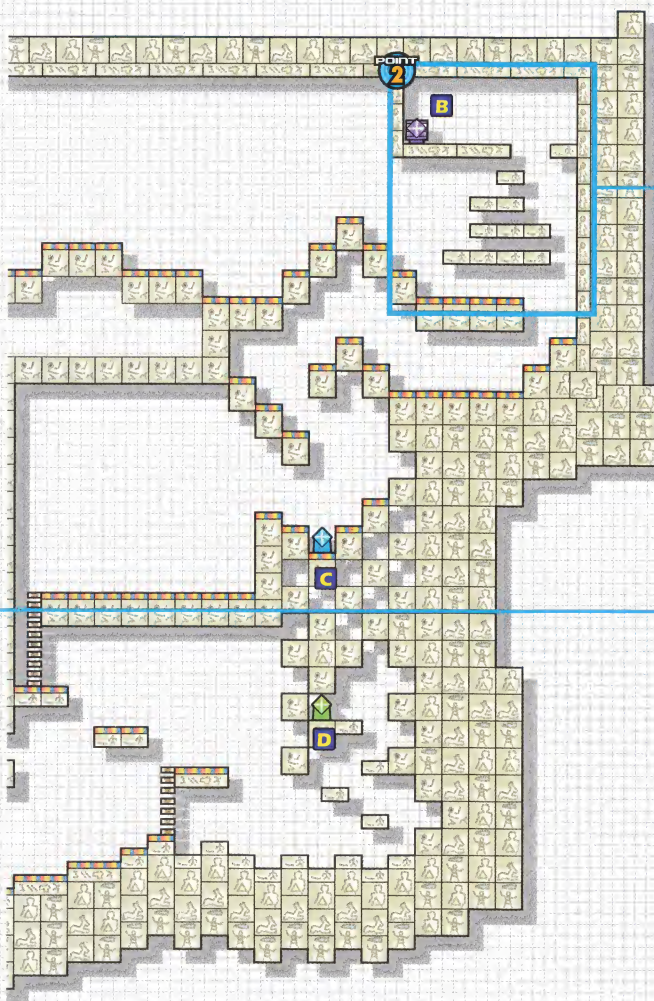
エネルギー 大

A

E

MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

A	レギュラーUP
B	メモリUP
C	フォレストボム3
D	ラットン3(15%)、バッドスパイス3(15%)、300Z(20%)、400Z(20%)、200Z(30%)
E	HPメモリ

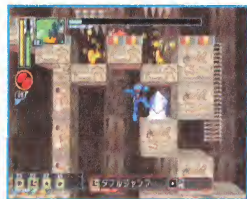
ENEMY ●出現エネミー

- キルフラワー(フォレストボム3)
- チュートン(ラットン1)
- チュートン3rd(ラットン3)
- ビッグアイ(フットスタンプ、リカバリー150)
- ローリングドリル(アイアンボディ、メタルボディ)
- ビッグボワルド(フットスタンプ、リカバリー80)

POINT 2 連続スライディングジャンプ!

地形を見てもわかるとおり、普通のジャンプでは上に登れない。かなり難しいが、連続で3回スライディングジャンプを成功させる必要があるのだ。

どうしてもダメなら、数枚のダブルジャンプで強引に登ってしまおう。

POINT 3 登れそうで登れない壁

エネルギー(大)の上にあるミステリーデータ(青)は、ダブルジャンプを2枚使わないと取れない。あとはボスを倒すだけなので、使っても問題ないぞ。

どうがんばっても取れないものは取れない。チップの力でゲットしよう。

CHAPTER 7 第7章 MISSION FILE

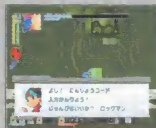
パパのおかげでにんしょうコードを入手したロックマンは、ついにウラインターネットへ突入。あとはドリームウイルスを残すのみ！

ウラインターネット1

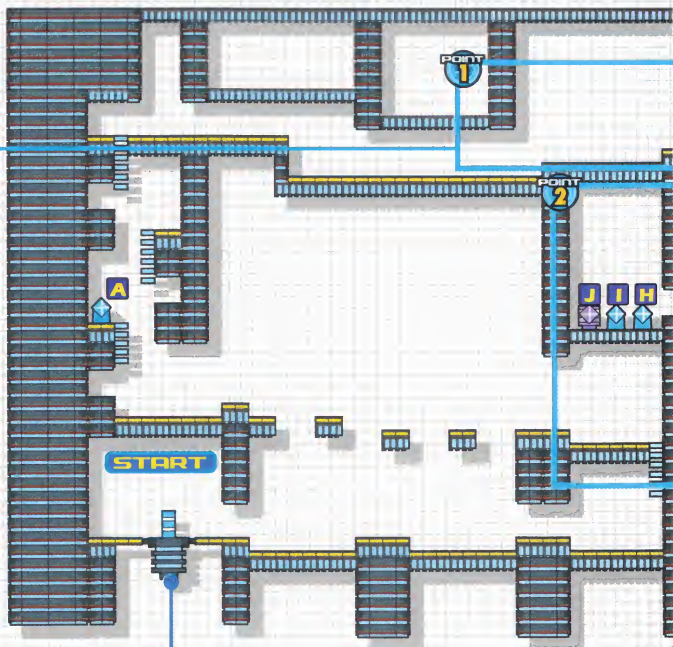
CHAPTER-7

ADVICE ●アドバイス

出現する敵はドリームビット系のウイルスのみなので、まずオーラを破れないと話にならない。攻撃力が100以上のチップを集めよう。

パパににんしょうコードを作ってもらったら、グローバルエリア3のワープポイントからウラインターネットに入ろう。このときブルースと戦うこともできる。決戦のまえに、強力なナビチップを入手しておくのもいい。

ドリームビット2体の波状攻撃！

強力なレーザー攻撃をしてくるドリームビットが、2体も配置されている。弱点のないウイルスなので、純粋に攻撃力が100以上のチップを使わないと倒せない。集めたチップを惜しまず使え！

最終決戦のまえにチップは回復する。残数は気にするな！

グローバルエリア3より (P059)

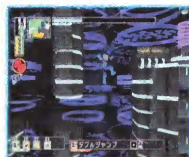
MYSTERY DATA ●ミステリーデータ

A	リカバリー150
B	HPメモリ
C	メモリUP
D	ゴールドフィスト
E	HPメモリ
F	メモリUP
G	メモリUP
H	HPメモリ
I	ハンマー
J	イアイフォーム

ENEMY ●出現エネミー

- ドリームメラル(ドリームオーラ1)
- ドリームボルト(ドリームオーラ1)
- ドリームモス(ドリームオーラ1)
- ドリームラピア(ドリームオーラ1)
- ドリームビット(ドリームオーラ2・ドリームオーラ3)

帰る手段を用意してから入ろう

エリアの中央には、たくさんのミステリーデータが集まった倉庫のような場所がある。ダブルジャンプがなければ帰れないが、中身はバックアップを消費してでも集めたい逸品ばかりだ。

ひととおり取ったら、いちどプラグアウトしてもいい。

氷のエレベーターで下へ

垂直に伸びた穴は、そのまま落ちずにドリームラピアの出すアイスキューブに乗って降りよう。途中で割れることはないが、横穴に入らず乗っているとそのまま穴に落とされてしまう。

キューブに乗ったら、ワープポイントまでもう少し。

BOSS ファイアウォール (P139)

ウラインターネット2へ (P084)

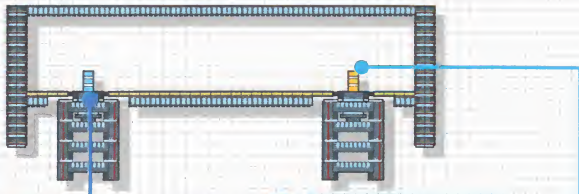
MISSION FILE

CHAPTER-7

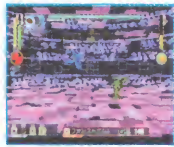
ウラインターネット2

CHAPTER-7

ADVICE ●アドバイス

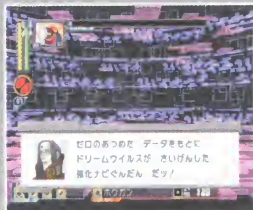
いままでに倒したナビ8体と連続で戦わなければならない。チップや体力はあとで全回復するので、全力で戦おう！

ウラインターネット1より (P083)

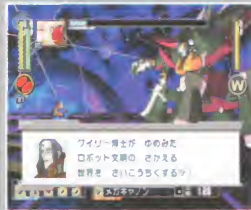
POINT 1 恐怖の8連戦！ 培ったテクを出しきれ！

登場するのはファイアマン、ガッツマン、ニードルマン、ブライトマン、アイスマン、クイックマン、カラードマン、エレキマンの8体。いちいち弱点をついている余裕はないので、パワーアップしたロックバスターを主力にして戦おう。あらかじめ、ネットバトルシミュレータで練習しておくといいぞ。くわしい戦いかたはP138でも紹介している。そちらも見ておこう。

パターンを作りにくいブライトマンがいちばんの強敵。

属性を持つナビと戦うときは、アーマーを装備しよう。

そして戦いはクライマックスへ……！

8連戦が終わったあとは、教授の潜伏しているウラインターネット3へと向かうことになる。しかし、教授が復活させたドリームウイルスRが、ウイルスを大量に発生させ、ロックマンが一転ピンチに！　だが、そこにブルースやガッツマン、ロールが駆けつけてくれる。ウイルスの処理をみんなに任せ、最後のワープゾーンに入るロックマン。残るは教授とドリームウイルスRだけだ！

ウイルスに囲まれてピンチのロックマンを、みんなが助けにきてくれた。これで教授と戦えるぞ！

ゼロの採取したデータから作られたコピーたち。その力はオリジナルのネットナビとまったく同じだ。

ついに姿を現わしたドリームウイルスR。その体はドリームオーラに守られ、攻撃は圧倒的な破壊力を持つ。

CHAPTER 3
チップデータ編(へん)
CHIP DATA

バトルチップデータの見かた

BATTLE CHIP DATA

スタンダード、ナビチップすべてのチップをくまなく解説。入手場所も掲載しているので、コンプリートに役立ててほしい。

チップデータの見かた

1 ID

すべてのチップにつけられた通し番号。

2 レア度

チップの珍しさを5段階で表示。ランクが高いほど入手は困難になる。

3 最大ストック数

何枚までストックできるかを表わす。最大になったチップは画面上で所持数が赤い数字となって表示される。

4 バトルチップのイラスト

チップ選択画面などで表示されるイラスト。

5 属性

チップに設定されている属性を表わす。□は無属性、🔥は炎属性(ヒート)、💧は水属性(アクア)、⚡は電気属性(エレキ)、🍃は木属性(ウッド)を表わす。

6 攻撃力またはHP回復量

1発あたりの攻撃力。チップによっては1枚で複数回攻撃するものもあるので、総ダメージではないことに注意。

7 消費MP

チップを使用するために必要なメモリポイント(MP)。同時に、レギュラーチップに指定するために必要な数値でもある。

8 チップコード

チップを使用できる状況を表わすコード。コードは左から、停止または走っている状態、ジャンプまたは落下している状態、電脳ハシゴにつかまっている状態、電脳バーにぶら下がっている状態を表わす。コードで表示されていない状態にある場合、チップは使用できない。

9 オーラブレイク

単発で100を上回る攻撃力により、ドリームビットなどがまとっているオーラを破れるチップであることを表わす。ただし優位な属性を持つチップなら攻撃力100未満でもオーラを破ることができる。オーラの色に注目しよう。

10 チップの解説

チップの特徴や、おもな使いかたを写真つきで紹介。見知らぬチップを入手したら、まずはここを読もう。

11 チップ入手方法

チップを入手できる場所、条件をすべて紹介。各項目のアイコンの意味については以下のとおり。

ヒグレヤ	シナリオが何章まで進んだらヒグレヤの商品リストにならぶかを表わす。
ナンバーマン	シナリオが何章まで進んだらインターネットの外れにいるナンバーマンの商品リストにならぶかを表わす。
ミステリーデータ◆	そのチップの入ったミステリーデータ(青)が、どのエリアにあるかを表わす。
ミステリーデータ◆	そのチップの入ったミステリーデータ(紫)が、どのエリアにあるかを表わす。
ミステリーデータ◆	そのチップの入ったミステリーデータ(緑)が、どのエリアにあるかを表わす。
スロット	ゲームセンターの電脳世界2にある電脳スロットで入手できる可能性があることを表わす。
シミュレータ	公園にあるネットバトルシミュレータで入手できる可能性があることを表わす。
イベント	イベントを発生させることで入手できることを表わす。
エネミー	チップを持っているウイルス、またはネットナビの一覧。ここに載っているエネミーをデリートすれば、入手できる可能性がある。

No.001 キャノン

レア度 ★ 最大ストック数 30

攻撃力 40 消費MP 8

腕を前方にかざし、キャノン砲を発射する。弾丸はまっすぐ飛び、貫通効果はない。胸の高さから弾丸は飛ぶので、背が低い敵や1マス低い位置にいる敵には当てにくい。

入手法
ミステリーデータ◆ デンサンエリア1、デンサンエリア2 スロット
エネミー キャノーダム

No.002 ハイキャノン

レア度 ★★ 最大ストック数 20

攻撃力 80 消費MP 16

キャノンと攻撃の効果は同じだが、攻撃力が2倍に強化されている。ただし消費MPも2倍。キャノンほどではないが最大ストック数が多く、主力武器として役立つ。

入手法
ミステリーデータ◆ デンサンエリア2、グローバルエリア2 ミステリーデータ◆ 電気街の電脳世界1、銀行の電脳世界1、銀行の電脳世界2、ゲームセンターの電脳世界1 スロット
エネミー キャノーダム2nd

No.003 メガキャノン

レア度 ★★★ 最大ストック数 10

攻撃力 120 消費MP 32 B

キャノンの3倍の攻撃力を誇る、キャノン系最強のチップ。消費MPはキャノンの4倍もあるうえ、最大ストック数も少ない。強敵相手にここぞというタイミングで使おう。

入手法
ミステリーデータ◆ グローバルエリア3、無重力エリア1、WWW跡地の電脳世界1 スロット
エネミー キャノーダム3rd

No.004 ショットガン

レア度 ★ 最大ストック数 30

攻撃力 40 消費MP 8

弾はまっすぐ飛び、敵や障害物に当たると奥の1ブロックに誘爆が発生する。ヨコに並んだ敵にまとめてダメージを与えられるほか、壁の裏にいる敵を攻撃することもできる。

入手法
ミステリーデータ◆ デンサンエリア1 スロット

No.005 ブイガン

レア度 ★ 最大ストック数 20

攻撃力 50 消費MP 8

弾はまっすぐ飛び、敵や障害物に当たるとナナメ奥の上下2ブロックに誘爆が発生する。わざと障害物に当てて爆風を広げれば、通路の上下に並ぶ敵を同時に倒すことができる。

入手法
ミステリーデータ◆ デンサンエリア1、デンサンエリア2、インターネットの外れ、庭園の電脳世界1、ゲームセンターの電脳世界2 スロット

No.006 クロスガン

レア度 ★ 最大ストック数 20

攻撃力 60 消費MP 16

弾はまっすぐ飛び、敵や障害物に当たると上下と奥の3ブロックに誘爆が発生する。ブイガンと同じく広範囲を攻撃できるが、爆風が広がる方向がちがう点を考えて活用しよう。

入手法
ミステリーデータ◆ 電気街の電脳世界1、銀行の電脳世界2、ゲームセンターの電脳世界1、WWW跡地の電脳世界1 スロット

No.007 レア度★★ 最大ストック数 10

スプレッドガン

攻撃力 70 消費MP 20

弾はまっすぐ飛び、敵や障害物に当たると上下1ブロック×奥3ブロックの範囲に誘爆が発生する。地形に関わらず、敵の密集地帯に向けて発射するとまとめて攻撃できる。

入手法
ミステリーデータ◆ 庭園の電脳世界2 ミステリーデータ◆ 重力異常エリア2、無重力エリア1 スロット

No.008 レア度★ 最大ストック数 30

バブルショット

攻撃力 50 消費MP 8

弾はまっすぐ飛び、敵や障害物に当たると奥の1ブロックに泡が発生する。攻撃範囲はショットガンと同じだが、攻撃力が50になり、水属性を持っている。

入手法
ヒグレヤ 1章～ ミステリーデータ◆ 庭園の電脳世界1、水道局の電脳世界1 スロット
エネミー ミニプクール、エビロン

No.009 レア度★ 最大ストック数 20

バブルブイ

攻撃力 60 消費MP 8

弾はまっすぐ飛び、敵や障害物に当たるとナナメ奥に2ブロック分の大きさの泡が発生する。ショットガンと同じ消費MPだが、攻撃力は少し高めになっているお得なチップ。

入手法
ミステリーデータ◆ 銀行の電脳世界1、ゲームセンターの電脳世界2 スロット
エネミー ミニプクール、エビロン、エビデル

No.010 レア度★★ 最大ストック数 20

バブルクロス

攻撃力 70 消費MP 16

弾はまっすぐ飛び、敵や障害物に当たると上下と奥の3ブロックに泡を発生させて、広範囲に攻撃を行なう。消費MPがやや多いので、多くの敵を巻き込むように活用したい。

入手法
ミステリーデータ◆ 重力異常エリア2、WWW跡地の電脳世界1 スロット
エネミー エビデル、エビクロス

No.011 レア度★★★ 最大ストック数 10

バブルスプレッド

攻撃力 80 消費MP 20

弾はまっすぐ飛び、敵や障害物に当たると上下1ブロック×奥3ブロックの範囲に泡を発生させて攻撃を行なう。最大使用回数は10回と少ないので、敵の密集地帯で使おう。

入手法
スロット
エネミー エビクロス、プクール

No.012 レア度★ 最大ストック数 30

ヒートショット

攻撃力 50 消費MP 8

弾はまっすぐ飛び、敵や障害物に当たると奥1ブロックに爆炎が広がる、ショットガンの炎属性版。敵の属性にあわせ、ショットガンやバブルショットと使い分けよう。

入手法
ミステリーデータ◆ インターネットの外れ、庭園の電脳世界1、水道局の電脳世界2、ゲームセンターの電脳世界2 スロット
エネミー ガルー、ガルーバー

No.013 レア度★ 最大ストック数 20

ヒートブイ

攻撃力 60 消費MP 8

弾はまっすぐ飛び、敵や障害物に当たるとナナメ奥2ブロックに爆炎が広がる。階段状の地形に敵が並んでいるときに使用すると、2体同時にダメージを与えられる。

入手法
ヒグレヤ 3章～ ミステリーデータ◆ ゲームセンターの電脳世界2、銀行の電脳世界2 スロット
エネミー ガルー、ガルーバー、ガルードラ

No.014 レア度★★ 最大ストック数 20

ヒートクロス

攻撃力 70 消費MP 16

弾はまっすぐ飛び、敵や障害物に当たるとクロスガンと同じく上下と奥3ブロックに爆炎が広がる。他のクロスガン系統の武器と同じく、複数の敵を巻き込むように活用したい。

入手法
ミステリーデータ◆ 重力異常エリア2、WWW跡地の電脳世界1 スロット
エネミー ガルーバー、ガルードラ

No.015 レア度★★★ 最大ストック数 10

ヒートスプレッド

攻撃力 80 消費MP 20

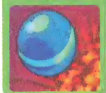
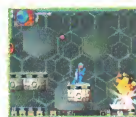
弾はまっすぐ飛び、敵や障害物に当たると上下1ブロック×奥3ブロックの広範囲に爆風が広がる。攻撃力も高く頼れるチップだが、消費MPの多さと使用回数には注意。

入手法
スロット
エネミー ガルードラ、プクールボウ

No.016 レア度★ 最大ストック数 30

ミニボム

攻撃力 50 消費MP 8

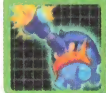
弾は放物線を描いて飛び、敵や地面に当たると爆発する。爆風に触れている敵には連続してダメージを与えることができるので、表示された攻撃力よりも与えるダメージは高い。

入手法
ヒグレヤ 1章～ ミステリーデータ◆ デンサンエリア1、デンサンエリア2、グローバルエリア1、発電所の電脳世界1 スロット
エネミー カブタンク、カブタンク2nd

No.017 レア度★ 最大ストック数 20

スモールボム

攻撃力 50 消費MP 16

弾は放物線を描いて飛び、敵や地面に当たると爆発して着弾点の左右2ブロックに爆風が広がる。ヨコに並んだ敵をまとめて倒したいときに、効果的なチップ。

入手法
ミステリーデータ◆ インターネットの外れ、庭園の電脳世界1、電気街の電脳世界1 スロット
エネミー カブタンク、カブタンク2nd、カブタンク3rd

No.018 レア度★★ 最大ストック数 20

クロスボム

攻撃力 60 消費MP 20

弾は放物線を描いて飛び、敵や地面に当たると爆発して着弾点の左右と上の合計3ブロックに爆風が発生する。上下に段差のある場所に並んだ敵をまとめて攻撃するときに便利。

入手法
ミステリーデータ◆ グローバルエリア1 ミステリーデータ◆ ゲームセンターの電脳世界1、発電所の電脳世界1、重力異常エリア1、無重力エリア2、WWW跡地の電脳世界2 スロット
エネミー カブタンク2nd、カブタンク3rd

No.019 ビッグボム

レア度 ★★★ 最大ストック数 10

攻撃力 80 消費MP 24

弾は放物線を描いて飛び、敵や地面に当たると爆発して着弾点の上1ブロック×左右3ブロックずつの広大な範囲に爆風が広がる。敵集団の中央に投げ、多数の敵を巻き込もう。

入手法
ミステリーデータ◆グローバルエリア3 スロット
エネミー カブタンク3rd

No.020 フォレストボム1

レア度 ★ 最大ストック数 20

攻撃力 100 消費MP 24 B

弾(タネ)は放物線を描いて飛び、地面に落ちると1回小さくバウンドして止まる。敵が近づくか一定時間が経過すると発芽して、上1ブロックに芽を伸ばしてダメージを与える。

入手法
ミステリーデータ◆庭園の電脳世界1 スロット
エネミー キルプラント

No.021 フォレストボム2

レア度 ★★ 最大ストック数 20

攻撃力 120 消費MP 28 B

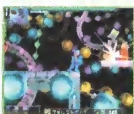
弾(タネ)の軌道や攻撃範囲はフォレストボム1と同じだが、攻撃力が120にアップしている。電気属性の敵を狙うなど、相手にあわせてうまく活用していこう。

入手法
ミステリーデータ◆無重力エリア1、旧世代エリア1 スロット
エネミー キルウィード

No.022 フォレストボム3

レア度 ★★★ 最大ストック数 20

攻撃力 140 消費MP 32 B

弾(タネ)の軌道、攻撃範囲はほかのフォレストボム系のチップと同じ。3種類のフォレストボム系チップの中では、攻撃力がもっとも高い。電気属性の敵に使いたい。

入手法
ミステリーデータ◆伝説のWWWエリア2 スロット
エネミー キルフラワー

No.023 ソード

レア度 ★ 最大ストック数 20

攻撃力 80 消費MP 8

ソードを水平に振り、前方を斬りつける。消費MPに対して攻撃力が高いのがメリットだが、攻撃範囲が狭いために敵に接近する必要があり、反撃を受ける危険も大きい。

入手法
ミステリーデータ◆デンサンエリア1、庭園の電脳世界1、発電所の電脳世界1 スロット
エネミー スウォーディン

No.024 ワイドソード

レア度 ★ 最大ストック数 20

攻撃力 80 消費MP 16

ソードを頭上から振り降ろして攻撃する。ヨコ方向の攻撃範囲はソードと同程度だが、頭上と足もとへの攻撃範囲が広い。落下位置の敵を攻撃できるなど多彩な用途を持つ。

入手法
ミステリーデータ◆グローバルエリア1 ミステリーデータ◆電気街の電脳世界2、銀行の電脳世界2、ゲームセンターの電脳世界2、発電所の電脳世界1 スロット
エネミー スウォーディン、スウォードラ、スウォータル

No.025 レア度★ 最大ストック数 20

ロングソード

攻撃力 80 消費MP 16

ソードを水平に振り、前方を斬りつける。ソードよりもヨコ方向のリーチが長い。あまり敵に接近しなくても攻撃ができるため、ソードよりは扱いやすいチップ。

入手法
ミステリーデータ◆ デンサンエリア2 ミステリーデータ◆ 発電所の電脳世界1、旧世代エリア2、ゼロアカウント スロット
エネミー スウォーディン、スウォードラ、スウォータル

No.026 レア度★★ 最大ストック数 10

フレイムソード

攻撃力 100 消費MP 24 B

ワイドソードと同じ動作で、炎属性のソードを頭上から振り降ろす。攻撃力は高いものの消費MPが多いので、できるだけ弱点を狙える相手を選んで使っていこう。

入手法
ミステリーデータ◆ 庭園の電脳世界1 スロット
エネミー スウォードラ

No.027 レア度★★ 最大ストック数 10

アクアソード

攻撃力 100 消費MP 24 B

ワイドソードと同じ動作で、水属性のソードを頭上から振り降ろす。攻撃力、消費MPなどは、すべてフレイムソードと同じ。HPの高い敵を選んで活用しよう。

入手法
ヒグレヤ 1章～ ミステリーデータ◆ 旧世代エリア1 スロット
エネミー スウォータル

No.028 レア度★★★ 最大ストック数 10

エレキソード

攻撃力 100 消費MP 24 B

ワイドソードと同じ動作で、電気属性のソードを頭上から振り降ろす。相手の属性にあわせて、フレイムソード、アクアソード、エレキソードを使いわけ、戦っていこう。

入手法
ミステリーデータ◆ 銀行の電脳世界1 ミステリーデータ◆ 旧世代エリア1 スロット

No.029 レア度★★★ 最大ストック数 10

フレイムブレード

攻撃力 90 消費MP 24

炎属性のブレードを水平に振り、前方を斬りつける。攻撃範囲はロングソードと同じなので、ヨコ方向のリーチが長い。フレイムソードとの攻撃範囲のちがいを活用したい。

入手法
ミステリーデータ◆ 銀行の電脳世界2、無重力エリア1 ミステリーデータ◆ グローバルエリア3、旧世代エリア2、無重力エリア2 スロット

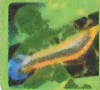
No.030 レア度★★★ 最大ストック数 10

アクアブレード

攻撃力 90 消費MP 24

水属性のブレードを水平に振り、前方を斬りつける。ロングソードより攻撃力は高いが、消費MPの差を考えると、弱点を狙える敵に使わないとソンだ。

入手法
ミステリーデータ◆ 水道局の電脳世界1 ミステリーデータ◆ グローバルエリア3、旧世代エリア2 スロット

No.031 レア度 ★★★ 最大ストック数 10

エレキブレード

攻撃力 90 消費MP 24

電気属性のブレードを水平に振り、前方を斬りつける。ロングソードと同じ攻撃動作を持つチップは、背後にも攻撃できるので敵にかこまれたときにも有効だ。

入手法
ヒグレヤ 3章～ ミステリーデータ◆ グローバルエリア3、旧世代エリア2 スロット

No.032 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

ソニックブレード

攻撃力 80 消費MP 24

頭上からブレードを振り降ろし、前後に地面を伝う衝撃波を放って攻撃する。ブレードそのものの攻撃範囲はワイドソードと同じだが、性質上ジャンプ中には使用できない。

入手法
エネミー ソードマン

No.033 レア度 ★★★★ 最大ストック数 1

ゼットセイバー

攻撃力 80 消費MP 48

水平斬り→タテ斬り→タテ斬りの3段攻撃を行なう。3発すべて当たれば攻撃力は抜群に高い。攻撃範囲はそれほど広くはないので、十分に敵に接近してから使用すること。

入手法
イベント ゼロを倒す

No.034 レア度 ★ 最大ストック数 20

リョウテクナイ1

攻撃力 50 消費MP 16

前方ナナメ上方向にクナイを投げる。クナイは一定時間回転して空中にとどまり、ロックマンの動きについて移動する。クナイの回転中にほかのチップを使用することもできる。

入手法
ミステリーデータ◆ ゼロアカウント、WWW跡地の電脳世界2 スロット
エネミー ゲニン

No.035 レア度 ★★ 最大ストック数 20

リョウテクナイ2

攻撃力 60 消費MP 16

前方ナナメ上下方向に、クナイを2本投げる。クナイの性質はリョウテクナイ1と同じ。2本のクナイが離れて回転しているため、背の低い敵は隙間を通り抜けてくる点に注意。

入手法
スロット
エネミー チューニン

No.036 レア度 ★★★ 最大ストック数 20

リョウテクナイ3

攻撃力 70 消費MP 16

前後ナナメ上下方向に、合計4本のクナイを投げる。クナイの性質はリョウテクナイ1と同じ。隙間はあるが周囲を広くカバーできるので、ジャンプを多用する場所で使うといい。

入手法
スロット
エネミー ジョーニン

No.037 レア度 ★★★★ 最大ストック数 10

カスタムソード

攻撃力 - 消費MP 32

ソードを頭上から振り降ろして攻撃する。攻撃力は、カスタムゲージが多いときほど上がるが、満タンになるとゼロになるので、使用するタイミングに注意。

入手法：ヒグレヤ 6章～

No.038 レア度 ★★★★★ 最大ストック数 5

ムラマサ

攻撃力 - 消費MP 64

ソードを水平に振り、前方を斬りつける。攻撃範囲は普通のソード並と狭いが、HPが減っているときほど攻撃力が高まるという性質を持つ。ピンチのときに頼りになるチップ。

入手法：エネミー シャドーマン

No.039 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

バリアブルソード

攻撃力 - 消費MP 32

Yボタンを押していると一定時間構えるので、そのあいだに特殊コマンドを入力してからYボタンを離すと、さまざまなソード系チップの攻撃を行なうことができる。

入手法：エネミー ブルース

▶▶▶ コマンド追加入力で変幻自在・バリアブルソードを使いこなそう ◀◀◀

バリアブルソードの追加コマンドは、右の表で紹介している5種類。コマンドはすべてロックマンが右を向いているときのものなので、左向きのときは左右逆に入力しよう。

名前	コマンド	攻撃力	説明
ロングソード	↓↘→+Y	80	ソードを水平に振る。ヨコへのリーチが長い。
ワイドソード	↑→↓+Y	80	ソードを頭上から足もとまで振り降ろす。
ドリームソード	↓←↑→↓+Y	300	コマンドは少し複雑だが、高い攻撃力が魅力。
ソニックブレード	←→↘↓↙←+Y	80	前後に衝撃波が走る。段差がない場所で使おう。
ソニックブーム	←→←→←→+Y	剣80、ソニックブーム100	敵や障害物を貫通するソニックブームを放つ。

No.040 レア度 ★★★★ 最大ストック数 10

イアイフォーム

攻撃力 180 消費MP 32 B

Yボタンを押していると一定時間構えをとり、構え中に攻撃を受けるとソードを水平に振って斬りつける。構え中にはゆっくりと左右に移動することができる。

入手法：ミステリーデータ◆ デンサンエリア3　ミステリーデータ◆ インターネットの外れ、伝説のWWWエリア1、ウラインターネット1　ミステリーデータ◆ 旧世代エリア2

No.041 レア度 ★ 最大ストック数 30

ショックウェーブ

攻撃力 40 消費MP 8

つるはしで足もとのブロックをたたいて、衝撃波を走らせる。衝撃波は地面に沿って進み、敵を貫通してダメージを与えるが、段差があるとその場で途切れてしまう。

入手法：ミステリーデータ◆ 庭園の電脳世界2　スロット
エネミー メットール

No.042 ソニックウェーブ

レア度 ★★　最大ストック数 20

攻撃力 70　消費MP 16

攻撃方法と範囲はショックウェーブと同じだが、より攻撃力が高く衝撃波も速く進む。つるはしそのものには攻撃力がなく、敵に近づきすぎると攻撃を当てられない点に注意。

入手法
- ミステリーデータ◆銀行の電脳世界2、無重力エリア1　スロット
- エネミー　メットール2nd

No.043 ダイナウェーブ

レア度 ★★★　最大ストック数 10

攻撃力 100　消費MP 24　B

ソニックウェーブの強化版で、ウェーブ系のチップでは最強の攻撃力を持つ。また、衝撃波の速度も最速。段差のない地形では非常に強力な戦力となるチップ。

入手法
- ミステリーデータ◆WWW跡地の電脳世界2　スロット
- エネミー　メットール3rd

No.044 ファイアアーム

レア度 ★★★★　最大ストック数 5

攻撃力 30　消費MP 24

ファイアマンの使う攻撃と同様に前方を火炎放射で攻撃。火炎は障害物を貫通し、画面端まで届く。1発あたりの攻撃力は低いが、放射中は連続でダメージを与える。

入手法
- シミュレータ　ファイアマン
- エネミー　ファイアマン

No.045 フットスタンプ

レア度 ★★★　最大ストック数 10

攻撃力 90　消費MP 24

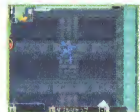
前方にジャンプして、敵を踏みつける。ジャンプ開始直後から着地後しばらく経つまでは、無敵状態になって敵の攻撃を受けない。ジャンプの軌道を操作することはできない。

入手法
- スロット
- エネミー　ビッグアイ、ビッグボワルド

No.046 ダブルジャンプ

レア度 ★★★　最大ストック数 10

攻撃力 -　消費MP 24

ジャンプ中に使うと、その場からもう1回ジャンプできる。1回のジャンプ中に何度でも連続して使用できる。普通のジャンプでは到達できない場所へ行くときに使おう。

入手法
- スロット
- エネミー　クレイジーレイジー、ペペ

No.047 ガッツパンチ

レア度 ★★★★　最大ストック数 5

攻撃力 100　消費MP 16　B

パンチ系チップのひとつで、ガッツマンゆずりの強力なパンチ攻撃をくり出す。攻撃力が高いが、射程は短い。パンチでキューブを押したり、特定の壁を破壊することもできる。

入手法
- シミュレータ　ガッツマン
- エネミー　ガッツマン

No.048 レア度 ★★ 最大ストック数 10

コールドパンチ

攻撃力 80 消費MP 16

冷気をまとったパンチ攻撃をくり出すパンチ系チップのひとつで、攻撃の範囲はガッツパンチと同じ。ガッツパンチ同様、物を押したり、壁を壊すことができる。

入手法　ヒグレヤ 4章～　ミステリーデータ◆ 発電所の電脳世界2、ゼロアカウント　スロット

No.049 レア度 ★★ 最大ストック数 15

ブロンズフィスト

攻撃力 80 消費MP 16

パンチ系チップのひとつ。Yボタンを押しながらコントロールスティックを⬇↘➡（右向き時）と入力後、Yボタンを離すとパンチを飛ばすことが可能。

入手法　ナンバーマン 2章～　スロット　イベント メール添付（3章）

No.050 レア度 ★★★ 最大ストック数 10

シルバーフィスト

攻撃力 120 消費MP 24 B

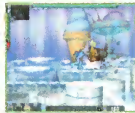
攻撃方法や範囲はブロンズフィストと同様で、特殊コマンド入力でパンチを飛ばせるという性質も共通。飛ばしたパンチは障害物に当たって消滅するまで、敵を貫通して進む。

入手法　ナンバーマン 4章～　ミステリーデータ◆ 発電所の電脳世界1　スロット

No.051 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

ゴールドフィスト

攻撃力 160 消費MP 32 B

ブロンズフィストと同じく、巨大な拳でパンチ攻撃。特殊コマンド入力でパンチを飛ばすことも可能。使用後の隙が小さいので、飛ばしたパンチを追いかけて進むと効果的。

入手法　ミステリーデータ◆ デンサンエリア2、重力異常エリア1、無重力エリア1、伝説のWWWエリア1、ウラインターネット1

No.052 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

アイススラッシャー

攻撃力 100 消費MP 16 B

アイスマンの使うアイススラッシャーと同様に氷の刃を放って敵を切り裂く。弾はまっすぐ飛び、障害物に当たると消滅する。射程は画面半分ほどと、それほど長くない。

入手法　シミュレータ アイスマン
エネミー アイスマン

No.053 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

クイックブーメラン

攻撃力 60 消費MP 16

三日月形のブーメランを3つ、前方に投げつける。ブーメランは大きく弧を描き、手元に戻ってくる。壁を貫通することはできるが、敵を貫通する能力はない。

入手法　シミュレータ クイックマン
エネミー クイックマン

No.054 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

カラードボール

攻撃力 80 消費MP 16

はねながら進む小型ボールを投げつける。ボールは敵に当たるか、5回バウンドした時点で消滅する。障害物に当たった場合は、はね返って進行方向が逆になる。

入手法
- シミュレータ カラードマン
- エネミー カラードマン

No.055 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

サンダービーム

攻撃力 60 消費MP 16

エレキマンの持つ力を利用して、正面とナナメ下、ナナメ上の3方向に、電気属性を持った青い電撃を放つ。電撃は障害物を貫通するが、敵を貫通することはない。

入手法
- シミュレータ エレキマン
- エネミー エレキマン

No.056 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

グラビティホールド

攻撃力 20 消費MP 20

ゆっくりと進む重力の弾丸を放つ。弾は敵や地形を貫通して進み、1画面ほど進むと消滅する。敵に重なっているあいだは連続でダメージを与えるので、実際の攻撃力は高い。

入手法
- シミュレータ グラビティマン
- エネミー グラビティマン

No.057 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

スターアロー

攻撃力 40 消費MP 32

光り輝く矢を放つ。発射直後は目の前にとどまり、その後は直進して障害物に当たると消滅する。矢の上にはジャンプで乗ることができ、トゲや穴を飛び越えるのにも役立つ。

入手法
- シミュレータ スターマン
- エネミー スターマン

No.058 レア度 ★ 最大ストック数 10

ダッシュアタック

攻撃力 90 消費MP 16

前方にダッシュして攻撃を行なう。ダッシュ中は無敵状態になり、敵の攻撃を受けない。また、ダッシュ中は空中を移動することもでき、短い穴なら飛び越えられる。

入手法
- ミステリーデータ◆ グローバルエリア1 スロット
- エネミー キオルシン、ヘルコンドル

No.059 レア度 ★★ 最大ストック数 20

テッキュウ

攻撃力 80 消費MP 16

放物線を描いて飛ぶ鉄球を投げつける。弾は地面に当たると消滅する。敵を貫通する性質があるので、階段状の地形に並んでいる敵には、まとめてダメージを与えられる。

入手法
- ナンバーマン 3章～
- ミステリーデータ◆ 発電所の電脳世界1、無重力エリア2 スロット

No.060 レア度 ★★★ 最大ストック数 10

ホウガン

攻撃力 120 消費MP 24 B

放物線を描いて飛ぶ砲丸を投げつける。テッキュウと同じく敵を貫通する性質があるが、攻撃力はより高く、消費MPも多い。敵のHPによってテッキュウと使い分けよう。

入手法
- ミステリーデータ◆銀行の電脳世界2 スロット
- エネミー ハンマージョー

No.061 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

ハンマー

攻撃力 160 消費MP 32 B

放物線を描いて飛ぶハンマーを投げつける。弾は敵を貫通し、地面に当たると消滅する。消費MPは高いが攻撃力は絶大なので、HPの高い強敵に対して活用しよう。

入手法
- ミステリーデータ◆ウラインターネット1 ミステリーデータ◆ゼロアカウント
- エネミー ハンマージョー

No.062 レア度 ★ 最大ストック数 30

ダブルニードル

攻撃力 50 消費MP 12

2連射のニードルを発射。弾はまっすぐ飛び、敵か障害物に当たると消滅する。攻撃力は弾1発あたりのデータなので、2発とも命中させれば消費MPのわりにダメージは高い。

入手法
- ミステリーデータ◆庭園の電脳世界1、水道局の電脳世界1、水道局の電脳世界2 スロット
- エネミー シェルキー

No.063 レア度 ★★ 最大ストック数 20

トリプルニードル

攻撃力 50 消費MP 16

3連射のニードルを発射。弾がまっすぐ飛び、敵や障害物に当たると消滅するといった特徴はダブルニードルと同じだが、1発あたりの消費MPはよりお得になっている。

入手法
- ミステリーデータ◆ゲームセンターの電脳世界2、重力異常エリア2 スロット
- エネミー シェルニー

No.064 レア度 ★★★ 最大ストック数 10

テトラニードル

攻撃力 50 消費MP 20

攻撃方法や範囲はダブルニードルと同じで、発射される弾数が4発になっている。地上では4発撃ち終わるまで動けないのが弱点だが、ジャンプ中なら移動しながら攻撃できる。

入手法
- スロット
- エネミー シェルジー

No.065 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

ニードルキャノン

攻撃力 20 消費MP 20

小型ニードルを8連射する。攻撃方法や範囲はダブルニードルやトリプルニードル、テトラニードルと同じだが、発射される弾の形と属性が異なる。

入手法
- シミュレータ ニードルマン
- エネミー ニードルマン

No.066 ラットン1

レア度 ★　最大ストック数 10

攻撃力 70　消費MP 16

地面をはって進む、ネズミ型ミサイルを発射。ミサイルはブロックがとぎれると下方向へ向かう。壁を登ることはできず、進むことができなくなるか、敵に当たると消滅する。

入手法
- ミステリーデータ◆ デンサンエリア2 スロット
- エネミー チュートン

No.067 ラットン2

レア度 ★★　最大ストック数 10

攻撃力 80　消費MP 18

前方にネズミ型ミサイルを発射。基本的な性質はラットン1と同じで、攻撃力が高くなり、弾速も速くなっている。地面をはうので、キャノンが当たらない小さい敵に当てやすい。

入手法
- ミステリーデータ◆ 旧世代エリア1、無重力エリア2、WWW跡地の電脳世界2、伝説のWWWエリア1 スロット
- エネミー チュートン2nd

No.068 ラットン3

レア度 ★★★　最大ストック数 10

攻撃力 90　消費MP 20

ネズミ型ミサイルを発射して攻撃。ラットン系チップの中ではもっとも攻撃力が高く、弾速も最速。ラットン1にくらべて消費MPもそれほど高くなく、使いやすいチップ。

入手法
- ミステリーデータ◆ 伝説のWWWエリア2 スロット
- エネミー チュートン3rd

No.069 3ウェイ

レア度 ★　最大ストック数 20

攻撃力 60　消費MP 16

前方とナナメ上下の3方向にロックバスターを発射。弾は敵か障害物に当たると消滅。弾の飛ぶ方向を考えて、1回の使用で2体以上の敵にダメージを与えるように使おう。

入手法
- ミステリーデータ◆ デンサンエリア2 スロット
- エネミー ミノゴロモン、ミノゴロモン2nd、ミノゴロモン3rd、ブラスター

No.070 リモートプラグ

レア度 ★★★★　最大ストック数 5

攻撃力 80　消費MP 16

前方にプラグを発射して攻撃。プラグは基本的に敵や障害物を貫通しながらまっすぐ飛ぶが、コントロールスティックを上下に入力することによって軌道を操作することができる。

入手法
- エネミー ブライトマン

No.071 トルネード

レア度 ★★　最大ストック数 15

攻撃力 20　消費MP 16

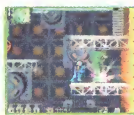
目の前に竜巻を発生させる。竜巻は一定時間その場に残り、触れた敵に連続してダメージを与える。なお、空中に竜巻を作ることはできないので、使用場所には注意。

入手法
- ナンバーマン 3章～ スロット

No.072 レア度 ★★ 最大ストック数 15

コガラシ

攻撃力 20 消費MP 16

木属性の竜巻を目の前に発生させる。一定時間その場に残り、連続でダメージを与える性質はトルネードと共通。攻撃力、消費MPについてもトルネードと同じ。

入手法 ナンバーマン 3章～ スロット

No.073 レア度 ★★ 最大ストック数 15

ネップウ

攻撃力 20 消費MP 16

炎属性の竜巻を発生させる。攻撃力、消費MPはトルネードと同じ。直接当てにいくより、近づいてくる敵に対して置いておくといった使いかたが効果的。

入手法 ナンバーマン 3章～ スロット

No.074 レア度 ★★ 最大ストック数 10

バーニングボディ

攻撃力 80 消費MP 32

全身から高熱の炎を噴き出して周囲を攻撃する。突進してくる敵に対して使おう。チップの使用中は無敵になるので、かわしにくい敵の攻撃をすり抜けるために使うことも可能。

入手法
ミステリーデータ◆ 重力異常エリア2 スロット
エネミー バドラフト

No.075 レア度 ★ 最大ストック数 10

ラビリング1

攻撃力 20 消費MP 12

電気の輪を投げて攻撃。弾はまっすぐ飛び、敵か障害物に当たると消滅する。敵をしばらくマヒさせる効果がある。弾の大きさは非常に小さいため、敵には当てにくい。

入手法
ミステリーデータ◆ グローバルエリア1 スロット
エネミー ラビリー

No.076 レア度 ★★ 最大ストック数 10

ラビリング2

攻撃力 30 消費MP 16

電気の輪を投げて攻撃。攻撃方法や範囲はラビリング1と同じだが、攻撃力がやや高くなっており、敵をマヒさせておく時間も長いので、より使いやすい。

入手法
ミステリーデータ◆ 旧世代エリア1、無重力エリア2、伝説のWWWエリア1 スロット
エネミー ハイラビリー

No.078 レア度 ★★★ 最大ストック数 10

ラビリング3

攻撃力 40 消費MP 20

電気の輪を投げる。かなり長時間敵をマヒさせることができるので、HPの高い敵の動きを止めて近づき、攻撃力の高いソード系チップでとどめを刺すといった使いかたが有効。

入手法
ミステリーデータ◆ 重力異常エリア1 スロット
エネミー メガラビリー

No.078 サテライト1

レア度 ★★ 最大ストック数 10

攻撃力 60 消費MP 20

前方にユラユラとゆっくり飛ぶ衛星を発射。衛星は障害物に当たると地形に沿って動き、敵に当たるか一定時間飛ぶと消滅する。同時に3発まで出すことができる。

入手法
ミステリーデータ◆電気街の電脳世界1、電気街の電脳世界2 スロット
エネミー ユラ

No.079 サテライト2

レア度 ★★ 最大ストック数 10

攻撃力 80 消費MP 26

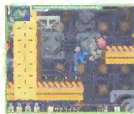
前方に衛星を発射。性質は基本的にサテライト1と同じだが、移動速度が少しだけ速くなっている。消滅するまでの時間は同じなので、より遠距離まで攻撃が届く。

入手法
ミステリーデータ◆重力異常エリア1 スロット
エネミー ユラユラ

No.080 サテライト3

レア度 ★★★ 最大ストック数 10

攻撃力 100 消費MP 32 B

サテライト系チップでは最大の攻撃力と移動速度を持つが、消費MPも最大。地形に沿って動く性質を利用して、障害物の陰にいる敵を上手に倒していこう。

入手法
スロット
エネミー ユラリオン

No.081 バッドスパイス1

レア度 ★ 最大ストック数 10

攻撃力 40 消費MP 16

周囲に4つの毒の粉を発生させて攻撃を行なう。発生した粉は、敵に当たるか一定時間が経過すると消滅する。消費MPが少ないので、常に周囲に漂わせておくといい。

入手法
ヒグレヤ 3章〜 ミステリーデータ◆庭園の電脳世界2 スロット
エネミー チャマッシュ

No.082 バッドスパイス2

レア度 ★★ 最大ストック数 10

攻撃力 60 消費MP 24

毒の粉を発生させて攻撃する。バッドスパイス1より攻撃力が高くなっているが、その分消費MPも増えている。粉が発生している時間はバッドスパイス1と同じ。

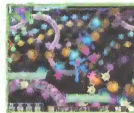
入手法
ミステリーデータ◆旧世代エリア1、伝説のWWWエリア1 スロット
エネミー キマッシュ

No.083 バッドスパイス3

レア度 ★★★ 最大ストック数 10

攻撃力 80 消費MP 32

バッドスパイス系の最強チップ。消費MPがかなり多いが、攻撃力が高いので接近してきた敵を倒しやすい。電気属性の敵が多い場所ではとくに役立つチップ。

入手法
ミステリーデータ◆伝説のWWWエリア2 スロット
エネミー クロマッシュ

No.084 レア度★ 最大ストック数 10

マグネットボム1

攻撃力 80 消費MP 16

放物線を描いて飛ぶ爆弾を投げる。地面に落ちた爆弾はしばらくその場にとどまり、敵に当たるとマヒさせてしばらくのあいだ足止めする。なお、画面内に置ける数は1個だけ。

入手法

ミステリーデータ◆電気街の電脳世界1、電気街の電脳世界2 スロット

エネミー マグニッカー

No.085 レア度★★ 最大ストック数 10

マグネットボム2

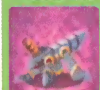
攻撃力 90 消費MP 20

弾道や当たるとマヒさせる性質はマグネットボム1と同じだが、攻撃力が少し上がり、マヒさせている時間も長くなった。直接当てるほか、地面に置いて接近を待つ使いかたも有効。

入手法

ミステリーデータ◆無重力エリア2、旧世代エリア1 スロット

エネミー マグニルド

No.086 レア度★★★ 最大ストック数 10

マグネットボム3

攻撃力 100 消費MP 24

B

マグネットボム2の強化版で、マヒさせる時間がさらに長くなった。マグネットボム2より攻撃力が10アップしたことにより、オーラブレイク能力を備えている。

入手法

スロット

エネミー マグタイガー

No.087 レア度★★ 最大ストック数 10

ヨーヨー1

攻撃力 40 消費MP 16

前方に巨大なヨーヨーを発射。ヨーヨーは最初はまっすぐ飛び、画面端くらいまで進むと戻ってくる。敵と障害物を貫通する性質があり、往復でダメージを与えることができる。

入手法

スロット

エネミー ヨーヨット、ビッグヨーランド

No.088 レア度★★ 最大ストック数 10

ヨーヨー2

攻撃力 50 消費MP 20

ヨーヨーを発射して攻撃を行なう。攻撃の性質はヨーヨー1と同じだが、少し攻撃力が高い。障害物を貫通する性質を活かして、壁の裏にいる敵を倒すときに活用しよう。

入手法

ミステリーデータ◆ゼロアカウント スロット

エネミー ヨーシップ、ビッグヨーランド

No.089 レア度★★★ 最大ストック数 10

ヨーヨー3

攻撃力 60 消費MP 24

基本的な性質はヨーヨー1と同じ。消費MPのわりに攻撃力が低いように思えるが、体の大きい敵に重ねて使うと連続でダメージを与えられるので、かなりの威力になる。

入手法

スロット

エネミー ヨーランド、ビッグヨーランド

No.090 レア度★ 最大ストック数 10

メットガード

攻撃力 - 消費MP 16

一瞬だけシールドを構えて、敵の攻撃を衝撃波にしてはね返す。衝撃波の性質はショックウェーブと同じ。弾や剣などのほか、体当たりもはね返せるので、活用できる機会は多い。

入手法
スロット
エネミー メットール、メットール2nd、メットール3rd

No.091 レア度★★ 最大ストック数 10

シールドガード

攻撃力 - 消費MP 16

シールドを構えて敵の攻撃をはね返す。メットガードよりシールドを構えている時間が長く、発生する衝撃波もソニックウェーブになっているので、より使いやすい。

入手法
ミステリーデータ◆ ゼロアカウント スロット
エネミー シールドアタッカー

No.092 レア度★★★ 最大ストック数 10

ハイガード

攻撃力 - 消費MP 16

敵の攻撃をはね返すシールドを構える。シールドガードよりもシールドを構えている時間が長くなり、衝撃波もダイナウェーブに強化。もっとも使いやすいガード系チップ。

入手法
スロット
エネミー スナイパージョー

No.093 レア度★ 最大ストック数 5

パネルリターン

攻撃力 - 消費MP 8

上に乗ると落ちる足場を元の状態に戻したり、点滅する足場を出したままにすることができる。攻略の難しい場所で、持っているととても役に立つチップ。

入手法
ナンバーマン 3章～ スロット
エネミー ピエロボット

No.094 レア度★ 最大ストック数 15

リカバリー10

回復量 10 消費MP 8

使用すると、その場でHPを10ポイント回復できる。HPの最大値が低いゲーム序盤のうちは、たくさんあると便利なチップ。とくにボス戦の前での回復は重要になる。

入手法
ミステリーデータ◆ デンサンエリア2、インターネットの外れ スロット
エネミー ゴースラー

No.095 レア度★ 最大ストック数 10

リカバリー30

回復量 30 消費MP 8

使用すると、その場でHPを30ポイント回復できる。リカバリー10と同じ消費MPだが、回復量は3倍なので、チップの数がそろっているならこちらを使うほうがお得。

入手法
ミステリーデータ◆ 水道局の電脳世界2、銀行の電脳世界1、ゲームセンターの電脳世界2、ゼロアカウント スロット
エネミー ゴースラー、キャンデービル、キャンデービル2nd、キャンデービル3rd

No.096 レア度 ★★ 最大ストック数 5

リカバリー80

回復量 80 消費MP 16

使用すると、その場でHPを80ポイント回復できる。リカバリー30よりもさらに回復の効率がよくなっている。HPの最大値が増えてくるゲーム中盤以降には欲しい回復手段。

入手法
ナンバーマン 2章～ ミステリーデータ◆ 重力異常エリア2 ミステリーデータ◆ 重力異常エリア2 スロット
エネミー ゴースラー2nd、キャンデービル、キャンデービル2nd、キャンデービル3rd、スナイパージョー、スクワーム、ピエロボット、ビッグポワルド

No.097 レア度 ★★★ 最大ストック数 5

リカバリー150

回復量 150 消費MP 20

使用すると、その場でHPを150ポイント回復できる。リカバリー80よりも回復効率がよく、最大ストック数も同じ。ゲーム終盤ではこれをメインの回復手段にするといい。

入手法
ミステリーデータ◆ 銀行の電脳世界1、発電所の電脳世界2、WWW跡地の電脳世界1、ウラインターネット1 スロット
エネミー ゴースラー3rd、ビッグアイ、スクワーム、ラダープレス

No.098 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

リカバリー300

回復量 300 消費MP 32

使用すると、その場でHPを300ポイント回復できる。回復の効率もリカバリー系チップのなかで最高なので、持っているならばこれを使うのがベストな選択となる。

入手法
エネミー ラッシュ

No.099 レア度 ★★ 最大ストック数 5

リモローソク1

回復量 2 消費MP 16

目の前にローソクを立てる。ローソクは一定時間燃え続け、そのあいだHPが徐々に回復していく。敵に触れられるとローソクは消滅してしまうので、敵を近づけないように。

入手法
ミステリーデータ◆ 銀行の電脳世界1、ゲームセンターの電脳世界2 スロット
エネミー キャンデービル

No.100 レア度 ★★★ 最大ストック数 5

リモローソク2

回復量 5 消費MP 24

目の前にHPを回復してくれるローソクを立てる。消費MPはリモローソク1より多く、HPが回復する速度も速くなっているので、より使いやすくなっている。

入手法
ミステリーデータ◆ 旧世代エリア1、無重力エリア2 スロット
エネミー キャンデービル2nd

No.101 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

リモローソク3

回復量 10 消費MP 32

HPを回復してくれるローソクを立てる。HPの回復速度は、リモローソク2よりも速い。敵が出現しない安全な場所で使い、落ち着いてHPを回復させよう。

入手法
エネミー キャンデービル3rd

No.102 ストーンキューブ

レア度 ★★　最大ストック数 5

攻撃力 20　消費MP 24

入手法：ナンバーマン 6章～　スロット

目の前にストーンキューブを置く。キューブには乗ることができ、ガッツパンチやコールドパンチで動かすこともできる。キューブは敵に当たるか、一定時間が経つと消滅する。

No.103 アイスキューブ

レア度 ★★　最大ストック数 5

攻撃力 20　消費MP 24

入手法：スロット／エネミー コルドベア

目の前に水属性のアイスキューブを置く。発生時に相手に当ててダメージを与えることができるが、ストーンキューブと同じく足場として活用することのほうが多い。

No.104 ポイズンアヌビス

レア度 ★★★★★　最大ストック数 5

攻撃力 20　消費MP 64

入手法：エネミー ファラオマン

目の前にアヌビス像を置く。アヌビス像は一定時間周囲に攻撃を行ない、ダメージを与え続ける。攻撃範囲は画面全域に及び、障害物も貫通するため、極めて強力な攻撃手段。

No.105 インビジブル1

レア度 ★　最大ストック数 5

攻撃力 -　消費MP 12

入手法：スロット／エネミー ゴースラー、ゴースラー2nd

一定時間体が透明になり、敵の攻撃やトラップに当たってもダメージを受けなくなる。透明になっているあいだも、移動やほかのチップの使用は自由に行なうことができる。

No.106 インビジブル2

レア度 ★★　最大ストック数 5

攻撃力 -　消費MP 24

入手法：スロット／エネミー ゴースラー2nd、ゴースラー3rd

一定時間体が透明になり、ダメージを受けなくなる。インビジブル1よりも透明になっていられる時間が長い。トゲのたくさんある地域に落ちた場合には、脱出に役立つ。

No.107 インビジブル3

レア度 ★★★　最大ストック数 5

攻撃力 -　消費MP 36

入手法：スロット／エネミー ゴースラー3rd

一定時間体が透明になり、ダメージを受けなくなる。インビジブル2よりもさらに透明になっていられる時間が長いが、消費MPも多くなっているので乱用はできない。

No.108 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

テンジョウウラ

攻撃力 - 消費MP 64

一定時間体が透明になり、ダメージを受けなくなる。消費MPはとても多いが、かなり長い時間透明になっていられるので、トラップの多い地域やボス戦では役立つ。

入手法
エネミー ミノゴロモン3rd

No.109 レア度 ★★★★★ 最大ストック数 5

ユカシタ

攻撃力 - 消費MP 64

一定時間のあいだ体が透明になり、ダメージを受けなくなる。テンジョウウラと消費MPは同じだが、透明になっていられる時間はこちらのほうが長く、使いやすい。

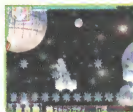
入手法
エネミー ホンキノラッシュ

No.110 レア度 ★ 最大ストック数 5

ストーンボディ

攻撃力 - 消費MP 8

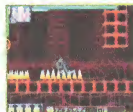
全身を石と化して、一定時間いっさいのダメージを受けなくなる。ただし、石になっているあいだは移動や攻撃ができない。消費MPの低さを活かし、緊急回避として使おう。

入手法
ヒグレヤ 1章～ スロット
エネミー ミノゴロモン、ガビョール

No.111 レア度 ★★ 最大ストック数 5

アイアンボディ

攻撃力 - 消費MP 12

全身を鉄のかたまりと化して、一定時間いっさいのダメージを受けなくなる。ストーンボディと異なり、移動はできる。ただし、ジャンプはできず、攻撃も不可能。

入手法
ミステリーデータ ゼロアカウント スロット
エネミー ガビョール2nd、ローリングドリル

No.112 レア度 ★★★ 最大ストック数 5

メタルボディ

攻撃力 - 消費MP 16

メタルボディとなって、一定時間ダメージを受けなくなる。アイアンボディと同様に移動はできるが、ジャンプや攻撃はできない。効果時間中に安全な場所へと移動しよう。

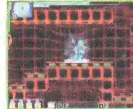
入手法
スロット
エネミー ガビョール3rd、ローリングドリル

No.113 レア度 ★★ 最大ストック数 5

バリア

攻撃力 - 消費MP 16

バリアを張り、いちどだけ受けたダメージを無効化する。バリアの効果は攻撃を受けて消滅するまでずっと続くので、ステージ開始直後に使っておくのも効果的。

入手法
ヒグレヤ 4章～ スロット イベント メール添付(3章)
エネミー ミノゴロモン2nd、ミノゴロモン3rd、メガリアA、メガリアH、メガリアW、メガリアE

No.114 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

アクアオーラ

攻撃力 - 消費MP 32

水のオーラを身にまとい、一定時間ダメージが40ポイント以下の攻撃を無効化する。ただし、限界以上のダメージか電気属性の攻撃を受けた場合には、オーラは破壊される。

入手法 エネミー メガリアA

No.115 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

フレイムオーラ

攻撃力 - 消費MP 32

炎のオーラを身にまとい、一定時間ダメージが40ポイント以下の攻撃を無効化する。限界以上のダメージを受けるか、水属性の攻撃を受けるとオーラは破壊される。

入手法 エネミー メガリアH

No.116 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

ウッドオーラ

攻撃力 - 消費MP 32

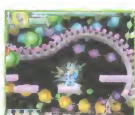
木のオーラを身にまとい、一定時間80ポイント以下のダメージを無効化する。アクアオーラと消費MPは同じだが、限界ダメージが高い。火属性の攻撃を受けると破壊される。

入手法 エネミー メガリアW

No.117 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

エレキオーラ

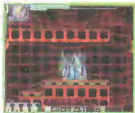
攻撃力 - 消費MP 32

電気のオーラを身にまとい、一定時間ダメージが80ポイント以下の攻撃を無効化する。ほかのオーラ同様、限界以上のダメージか弱点である木属性の攻撃を受けると破壊される。

入手法 エネミー メガリアE

No.118 レア度 ★★★★★ 最大ストック数 5

ドリームオーラ1

攻撃力 - 消費MP 32

ドリームオーラを身にまとい、一定時間ダメージが80以下の攻撃を無効化する。ほかのオーラのように苦手な属性がなく、限界以上のダメージを受けたときのみ破壊される。

入手法 エネミー ドリームメラル、ドリームモス、ドリームラピア、ドリームボルト

No.119 レア度 ★★★★★ 最大ストック数 5

ドリームオーラ2

攻撃力 - 消費MP 32

ドリームオーラ1の強化版で、一定時間のあいだダメージ100ポイント以下の攻撃を無効化できる。ドリームオーラ1と同じく、限界以上のダメージを受けると破壊される。

入手法 エネミー ドリームビット

No.120 レア度★★★★★ 最大ストック数 5

ドリームオーラ3

攻撃力 - 消費MP 32

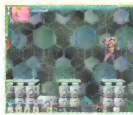
最強のドリームオーラをまとい、一定時間ダメージ150ポイント以下の攻撃を無効化できる。非常に強力だが、やはり限界以上のダメージを受けたときには破壊されてしまう。

入手法
エネミー ドリームビット

No.121 レア度★★ 最大ストック数 5

ロール

攻撃力 80 消費MP 24

ロールが現われ、前方にいるもっとも近くの敵を攻撃。攻撃後にハートを落として最大値の半分のHPを回復してくれる。敵がいない場合でも、HPの回復だけはしてくれる。

入手法
スロット イベント 2章スタート時、メール添付（3章）

No.122 レア度★★★★ 最大ストック数 5

ガッツマン

攻撃力 90 消費MP 24

ガッツマンが現われ、地面をたたきつけて衝撃波を走らせて攻撃する。衝撃波はガッツマンの前後に発生するが、障害物や段差があると途切れてしまうので、平坦な地形で使おう。

入手法
シミュレータ ガッツマン

No.123 レア度★★★★★ 最大ストック数 5

ブルース

攻撃力 160 消費MP 48 B

ブルースが現われ、前方にいるもっとも近くの敵に近寄ってから斬りつける。前方に敵がいない場合は、そのまま走り去ってしまう。攻撃力がとても高いので、必ず当てよう。

入手法
シミュレータ ブルース

No.124 レア度★★★★ 最大ストック数 5

ファイアマン

攻撃力 40 消費MP 32

ファイアマンが現われ、ヨコ方向に火炎を放射して攻撃を行なう。火炎は敵や障害物を貫通して画面端まで届き、触れている敵に連続してダメージを与え続ける。

入手法
シミュレータ ファイアマン

No.125 レア度★★★★ 最大ストック数 5

ニードルマン

攻撃力 80 消費MP 32

ニードルマンが現われ、空中からニードルキャノンみだれうちを行なう。ニードルキャノンは敵や障害物を貫通して4方向に放射状に広がるので、前方を広くカバーできる。

入手法
シミュレータ ニードルマン

No.126 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

ブライトマン

攻撃力 20 消費MP 32

ブライトマンが現われ、強力な閃光を放って敵の動きを一定時間止める。画面内にいる敵全員の動きを止めることができるので、敵が密集している場所で使うと、とても効果的。

入手法 シミュレータ ブライトマン

No.127 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

アイスマン

攻撃力 90 消費MP 32

アイスマンが現われて氷の結晶をばら撒き、結晶が地面に落ちた場所から氷の柱を出して攻撃する。結晶は障害物に当たるとはね返るため、狙った場所に柱を出すのは難しい。

入手法 シミュレータ アイスマン

No.128 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

クイックマン

攻撃力 60 消費MP 32

クイックマンが現われ、ブーメランを投げつけて攻撃する。チップのクイックブーメランと同じく障害物を貫通する効果があり、行きと帰りの2回に渡ってダメージを与えられる。

入手法 シミュレータ クイックマン

No.129 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

カラードマン

攻撃力 100 消費MP 32 B

カラードマンが現われ、下半身の大型ボールを分離して飛ばす。ボールは障害物に当たってはね回りながら、敵を貫通してダメージを与える。確実に当てるなら接近して使おう。

入手法 シミュレータ カラードマン

No.130 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

エレキマン

攻撃力 90 消費MP 32

エレキマンが現われ、雷雲を呼び出してカミナリを落とす。攻撃範囲は前方のみで、敵をサーチする効果はない。カミナリは地面に当たると止まるので、広い場所で使いたい。

入手法 シミュレータ エレキマン

No.131 レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

ソードマン

攻撃力 60 消費MP 48

ソードマンが現われ、巨大な剣を2本飛ばす。剣は敵や障害物を貫通して前方ナナメ上とナナメ下へ飛んでいく。至近距離で使用すると連続ヒットするので、与えるダメージがアップ。

入手法 シミュレータ ソードマン

No.132 グラビティマン

レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

攻撃力 0 消費MP 48

グラビティマンが現われ、重力を操って画面内にいる小型のウイルスを一掃する。大型のウイルスやボスには効果がないので、使いどころをまちがえないように注意。

入手法：シミュレータ グラビティマン

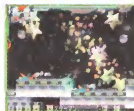
No.133 スターマン

レア度 ★★★★ 最大ストック数 5

攻撃力 50 消費MP 48

スターマンが現われ、宇宙から多数の隕石を呼び寄せて攻撃する。隕石は障害物を貫通して降りそそぐが、チップ使用時に立っている高さの地面に当たると消滅する。

入手法：シミュレータ スターマン

No.134 ゼロ

レア度 ★★★★★ 最大ストック数 1

攻撃力 100 消費MP 64 B

ゼロが現われ、ゼットセイバーで敵を3回斬りつける。頭上から前方まで広い範囲に攻撃が届くが、敵をサーチする効果はないので、確実に当てるには敵に接近してから使おう。

入手法：イベント メール添付（6章）

No.135 ファラオマン

レア度 ★★★★★ 最大ストック数 5

攻撃力 30 消費MP 56

ファラオマンが現われ、かんおけの中からレーザー攻撃。レーザーは敵や障害物を貫通する。レーザーの角度はコントロールスティックで上下に操作できるが攻撃範囲は前方に限られる。

入手法：シミュレータ ファラオマン

No.136 シャドーマン

レア度 ★★★★★ 最大ストック数 5

攻撃力 90 消費MP 56

シャドーマンが現われ、手裏剣を3発投げつける。手裏剣はロックマンの前方の、もっとも近くにいる敵に向かって、障害物を貫通しながらまっすぐ飛んでいく。

入手法：シミュレータ シャドーマン

No.137 フォルテ

レア度 ★★★★★ 最大ストック数 1

攻撃力 60 消費MP 64

フォルテが現われ、エアバーストを放って画面内を爆炎で覆い尽くす。攻撃範囲は広いが攻撃力はそれほど高くはないので、ボス戦よりも通常ステージで使うほうが効果的。

入手法：？？？

プログラムアドバンス

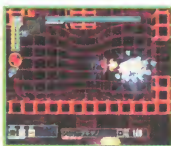
PROGRAM ADVANCE

特定の組み合わせと順番でチップを選ぶと発動するプログラムアドバンスのすべてを一挙に紹介するぞ！ P.A.のコンプリートを目指そう！

ゼータキャノン

攻撃力 120 消費MP 8 B

P.A.発動条件 1 キャノン 2 ハイキャノン 3 メガキャノン

発動すると一定時間ロックマンの体が透明になり、同時にメガキャノンを撃ち放題になる。効果時間中はインビジブル状態のため、いっさいのダメージを受けなくなり、攻守ともにカンペキ。強敵と戦うときだけでなく、トゲ地帯を突破するときにも役立つ。

攻撃力、防御力ともに文句なしで使えるP.A.。常にフォルダに入れておきたい。

ゼータラットン

攻撃力 90 消費MP 8

P.A.発動条件 1 ラットン1 2 ラットン2 3 ラットン3

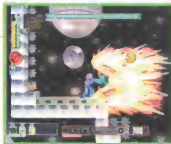
使った瞬間から一定時間体が透明化してダメージを受けなくなり、ラットン3が撃ち放題になる。撃ち放題とはいえ、ラットンを発射するだけなので、段差がある地形などでは使いにくい。無敵状態であることを利用して、敵に接近してから撃ちまくるのが効果的だ。

耐久力の高い敵や、倒しにくい敵が下方向にいる場面やボス戦などで使える。

ギガデスバースト

攻撃力 300 消費MP 8 B

P.A.発動条件 1 スプレッドガン 2 バブルスプレッド 3 ヒートスプレッド

超強力な攻撃力を持つ弾を1発だけ発射する。弾はまっすぐ飛び、敵か障害物に当たるとスプレッドガンを上回る広範囲な爆発を起こして、周囲の敵を巻き込む。攻撃力が300もあるため、一撃で大ダメージを与えられる。どんな状況からでも発動できるというのもうれしいところ。

ロックマンの前方一面に爆風の渦！ この範囲と攻撃力ならたいていの敵はイチコロだ。

ストリームアロー

攻撃力 100 消費MP 8 B

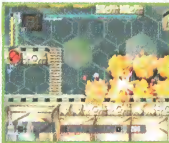
P.A.発動条件 1 ダブルニードル 2 トリプルニードル 3 テトラニードル

ロックマンの前方にニードルを10連射する。1発あたりの攻撃力が高いので、ヨコ一列に並んだ敵に向かって使用すると、ほぼ一掃することができる。ただ、全弾撃ち終わるまで移動できないのが弱点。背後に敵がいない状態、壁を背にした状態などで使用したい。

撃ちすぎじゃないかというほどニードルを連射する。当たれば敵は無事でいられない！

グレイテストボム

P.A.発動条件　1 スモールボム　2 クロスボム　3 ビッグボム

ロックマンの手元からナナメ前方にボムを投げつける。ボムは放物線を描いて飛び、敵か地面に当たると大爆発を起こす。攻撃範囲、攻撃力ともにビッグボムを上回っており、爆風が複数回ヒットするというボム系の特性もあるので総合的な破壊力は絶大だ。

ロックマンの苦手な上下方向に対して、広範囲に攻撃できるのがありがたい。

ドリームソード1

P.A.発動条件　1 ソード　2 ワイドソード　3 ロングソード

巨大なソードを頭上から振り降ろし、敵を両断。攻撃範囲は頭上から前方の広い範囲に及んでおり、攻撃力も高い。発動に必要なチップがゲーム序盤で集められるものばかりなので、序盤のボス戦では頼れる戦力になる。電脳ハシゴや電脳バーにつかまった状態でも使用可能だ。

ほかのソード系のチップに比べて、格段に死角が少ない。真上にいる敵もこのとおりだ。

ドリームソード2

攻撃力 300　消費MP 8　B

P.A.発動条件　1 フレイムソード　2 アクアソード　3 エレキソード

ドリームソード1の強化版で、攻撃力がさらにアップ。ドリームソード1に比べると発動に必要なチップを入手しづらいものの、単体でも使いやすいチップばかりなので、P.A.が完成できなかったとしても、結果としてフォルダに組み込みやすいチップが残るのも利点。

攻撃範囲などはドリームソード1と同じだが、攻撃力が100も上乗せされている。

ドリームソード3

攻撃力 400　消費MP 8　B

P.A.発動条件　1 フレイムブレード　2 アクアブレード　3 エレキブレード

ドリームソード系のP.A.では最大の攻撃力を誇る。攻撃範囲に関しては、ほかの2種類と同じ。ソード系の攻撃なので、ジャンプ中や電脳ハシゴにつかまっているときなど、あらゆる状況で使用できるのが頼もしい。完成させるにはブレード3種が必要なので、あまり使うことはないかも。

一撃で400の攻撃力！　間合いが広いといってもミスの無いよう、確実な場面で使え。

マシンガンパンチ

P.A.発動条件　1 ガッツパンチ　2 コールドパンチ　3 ダッシュアタック

前方に強力なパンチ攻撃を、すばやく3回くり出す。3回ともヒットさせれば、攻撃力はかなりのものだ。ガッツパンチやコールドパンチと同じように、特定の壁を破壊したりブロックを押すことも可能になっている。なお、パンチ系の技は両足が地面に着いていないと発動できない。

間合いは見た目よりも短いようだ。かなり接近して使わないと空振りすることも。

リュウセイグン

攻撃力 80　消費MP 8

P.A.発動条件　1 ソニックブレード　2 グラビティホールド　3 スターアロー

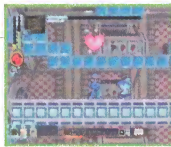
流星を雨のように降らせ、敵を攻撃する。攻撃範囲は画面内のほとんど。使用中は移動できないが無敵状態になっているので、攻撃をくらう心配はない。画面全体を攻撃するため使いやすいが、攻撃力が80しかないので、メガリア系やドリーム系ウイルスのオーラを破壊する威力はない。

攻撃範囲はロックマンを中心にやや前方寄り。上下方向に広く攻撃が可能。

ビッグハート

攻撃力 200　消費MP 8　B

P.A.発動条件　1 パネルリターン　2 リカバリー300　3 ロール

ナビチップ「ロール」と同様にロールが現われ、前方のもっとも近くにいる敵1体を攻撃したあと、大きなハートを落としてロックマンのHPを最大値まで回復してくれる。消費MPが少ないので、ボス戦で用意しておくとピンチになったときにとても役立つ。

ほかのナビを呼び出すチップはロックマンが立ち状態でないと発動できない点に注意。

ガッツシュート

攻撃力 300　消費MP 8　B

P.A.発動条件　1 メットガード　2 ダッシュアタック　3 ガッツマン

ガッツマンが現われ、ロックマンをつかんで前方に投げつけて攻撃を行なう。攻撃力自体はかなり高いのだが、飛んでいくロックマン自身しか攻撃力を持っていないので、体の小さい敵には当てにくい。ホーミング性能があるわけではないので確実に当てていきたい。

ロックマンを敵めがけて思いっきりたたきつける！　ダメージをくらうことはない。

ダブルヒーロー

攻撃力 70　消費MP 8

P.A.発動条件　1 カスタムソード　2 バリアブルソード　3 ブルース

ブルースが現われ、ソードを振り回して前方の敵を連続攻撃。ロックマンは後方からロックバスターを撃ちまくるという、ふたりのヒーローによるコンビネーション攻撃を行なう。一発ごとの攻撃力はそれほどでもないが、攻撃回数が多いので、HPの高い敵も瞬殺できる。

ふたり同時に前方の敵を撃破！　ロックマンとブルースが暴れまくる姿がカッコイイ。

ゼロカウンター

攻撃力 300　消費MP 8

P.A.発動条件　1 ハイガード　2 ゼットセイバー　3 ゼロ

Yボタンを押すとロックマンが数秒間シールドを構える。構えたシールドでタイミングよく敵の攻撃を受け止めると、ゼロが登場してゼットセイバーで敵を斬り刻む。シールドを構えている時間が長いので使いやすい。ボスに確実にダメージを与える手段として、とても便利だ。

ゼロの攻撃自体はゼットセイバーと同様なので、かなりの広範囲で剣を振り回す。

CHAPTER 4
エネミーデータ編
ENEMY DATA

エネミーデータの見かた

ENEMY DATA

ウイルスとネットナビの詳細データを公開しよう。攻撃パターンや攻略法も含まれているので、バスティングレベルのアップに役立ててほしい。

ウイルスデータ

ネットナビデータ

1 エネミー名

ウイルスやネットナビの名前。同じ系統のものはまとめている。写真と照らし合わせて、色のちがいで判別しよう。

2 攻撃パターンと攻略法

攻撃や動きのパターンと、その攻略法を写真つきで掲載。とくにネットナビとの戦いで重要になるだろう。ボス戦のまえに目を通し、内容を頭に入れておくと戦いやすくなるはずだ。

3 属性

敵が持つ属性。 は無属性、 は炎属性（ヒート）、 は水属性（アクア）、 は電気属性（エレキ）、 は木属性（ウッド）を表わす。HPが多い敵には、相性のいい属性（P012参照）のバトルチップで攻撃すると、ラクに倒せる。

4 HP

5 体当たり時のダメージ

ウイルスに接触したときに受けるダメージ。体当たりの攻撃属性は、敵が持つ属性と同じになることも覚えておこう。

6 使う攻撃／属性

使ってくる攻撃の種類と威力、属性を表わす。ネットナビに関しては、それぞれの攻撃の特徴やよけかたも紹介している。

7 出現ステージ

ウイルスの場合は掲載されているエリアに、ネットナビの場合は掲載されているエリアにある赤いワープゾーンの先にいる。

8 落とすチップ

一定以上のバスティングレベルで倒すと、落とす可能性のあるチップ。バスティングレベルが低いと、チップの代わりにコインやエネルギーが出る。なお、ネットナビを倒すと出るコインは、レベルSだと11枚、そこから10、9、8……と減っていく。

9 オススメレギュラーチップ

ネットナビのみの項目。そのナビとの戦いで有効なバトルチップの種類と使いかたを紹介している。どうしても倒せない場合は、ここに掲載されているチップを使うといいだろう。

メットール系

ENEMY DATA

衝撃波や3WAYで攻撃を行なう。攻撃後は一定間隔おきにメットをかぶって防御態勢をとり、しばらくたつと再び攻撃を行なう。防御中は姿勢が低くなり、こちらの攻撃が当たりにくいので注意すること。

メットール

HP 40 体当たり時のダメージ 10

使う攻撃	3WAY／攻撃力5　衝撃波／攻撃力10
出現ステージ	デンサンエリア1、デンサンエリア2、グローバルエリア3、庭園の電脳世界1、発電所の電脳世界1、インターネットの外れ、火事のインターネット
落とすチップ	ショックウェーブ、メットガード

メットール2nd

HP 70 体当たり時のダメージ 30

使う攻撃	衝撃波／攻撃力40
出現ステージ	ゲームセンターの電脳世界1、ゲームセンターの電脳世界2、旧世代エリア2
落とすチップ	ソニックウェーブ、メットガード

メットール3rd

HP 100 体当たり時のダメージ 80

使う攻撃	衝撃波／攻撃力80
出現ステージ	重力異常エリア1、重力異常エリア2
落とすチップ	ダイナウェーブ、メットガード

キャノーダム系

ENEMY DATA

移動能力はない。一定間隔でターゲットを射撃しており、このターゲットにロックマンを捉えるとキャノンを放つ。ロックオンされた瞬間にジャンプかスライディングするとキャノンをかわすことができる。

キャノーダム

HP 40 体当たり時のダメージ 10

使う攻撃	キャノンショット／攻撃力10
出現ステージ	デンサンエリア1、デンサンエリア2、デンサンエリア3、グローバルエリア1、グローバルエリア2、インターネットの外れ、火事のインターネット
落とすチップ	キャノン

キャノーダム2nd

HP 80 体当たり時のダメージ 50

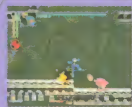
使う攻撃	キャノンショット／攻撃力50
出現ステージ	ゲームセンターの電脳世界1、旧世代エリア1、旧世代エリア2
落とすチップ	ハイキャノン

キャノーダム3rd

HP 140 体当たり時のダメージ 100

使う攻撃	キャノンショット／攻撃力100
出現ステージ	重力異常エリア1、重力異常エリア2、WWW跡地の電脳世界1
落とすチップ	メガキャノン

カブタンク系

ロックマンを発見するとボムを発射して攻撃を行なう。爆弾は放物線を描いて飛ぶので、ジャンプでは回避が難しい。スライディングでくぐりながら接近して倒そう。ロックマンが高い位置にいる場合はとくに注意が必要だ。

カブタンク

HP	体当たり時のダメージ
60	15

使う攻撃	爆弾／攻撃力15
出現ステージ	グローバルエリア1、グローバルエリア3、インターネットの外れ
落とすチップ	ミニボム、スモールボム

カブタンク2nd

HP	体当たり時のダメージ
80	40

使う攻撃	爆弾／攻撃力40
出現ステージ	ゲームセンターの電脳世界1、ゲームセンターの電脳世界2、旧世代エリア1、旧世代エリア2
落とすチップ	ミニボム、スモールボム、クロスボム

カブタンク3rd

HP	体当たり時のダメージ
120	80

使う攻撃	爆弾／攻撃力80
出現ステージ	重力異常エリア2
落とすチップ	スモールボム、クロスボム、ビッグボム

キオルシン系

ロックマンを直接狙うことはなく、ユラユラと空中をただよう。一定方向にどこまでも進むが、障害物に当たった場合のみ、方向転換を行なう。バドラフトのみ、炎を周囲に撒き散らしながら移動する。

キオルシン

HP	体当たり時のダメージ
70	20

使う攻撃	なし
出現ステージ	グローバルエリア1、グローバルエリア2、庭園の電脳世界1、インターネットの外れ
落とすチップ	ダッシュアタック

バドラフト

HP	体当たり時のダメージ
100	40

使う攻撃	火の粉／攻撃力50
出現ステージ	ゲームセンターの電脳世界1、ゼロアカウント
落とすチップ	バーニングボディ

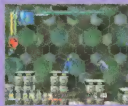
ヘルコンドル

HP	体当たり時のダメージ
120	70

使う攻撃	なし
出現ステージ	発電所の電脳世界1、発電所の電脳世界2
落とすチップ	ダッシュアタック

ゴースラー系

ENEMY DATA

基本的には空中に静止しているが、ロックマンと高さが合うとワープして別の場所にランダムで現われる。高さを合わせないでも攻撃できる、ボム系のチップを使用すると簡単に倒すことができる。

ゴースラー

HP 40 体当たり時のダメージ 10

使う攻撃	なし
出現ステージ	デンサンエリア3
落とすチップ	リカバリー10、リカバリー30、インビジブル1

ゴースラー2nd

HP 100 体当たり時のダメージ 80

使う攻撃	なし
出現ステージ	伝説のWWWエリア1
落とすチップ	リカバリー80、インビジブル1、インビジブル2

ゴースラー3rd

HP 140 体当たり時のダメージ 120

使う攻撃	なし
出現ステージ	WWW跡地の電脳世界2
落とすチップ	リカバリー150、インビジブル2、インビジブル3

ラビリー系

ENEMY DATA

ジャンプで移動を行ない、ロックマンを発見するとラビリングを放つ。ラビリングに当たると一定時間動きを止められ、再度つぎの攻撃を受けてしまうこともある。スライディングでかわしてから反撃しよう。

ラビリー

HP 40 体当たり時のダメージ 10

使う攻撃	リング／攻撃力10
出現ステージ	デンサンエリア1、デンサンエリア2 、デンサンエリア3 、グローバルエリア1、グローバルエリア2、グローバルエリア3、電気街の電脳世界1、電気街の電脳世界2、インターネットの外れ、火事のインターネット
落とすチップ	ラビリング1

ハイラビリー

HP 80 体当たり時のダメージ 40

使う攻撃	リング／攻撃力40
出現ステージ	電気街の電脳世界2
落とすチップ	ラビリング2

メガラビリー

HP 120 体当たり時のダメージ 70

使う攻撃	リング／攻撃力60
出現ステージ	発電所の電脳世界1、重力異常エリア1 、重力異常エリア2
落とすチップ	ラビリング3

プクール系

プクールとプクールボウはエリアを大きく弾む泡を吐いて攻撃を行なう。ビッグプクールは泡を吐かず、攻撃を加えると4体のプクールバブに、再度攻撃すると4体のミニプクールに分裂する。

プクール

属性	水
HP	100
体当たり時のダメージ	70
使う攻撃	バブルショット（水）／攻撃力70
出現ステージ	水道局の電脳世界3、ゲームセンターの電脳世界1
落とすチップ	バブルスプレッド

プクールボウ

属性	火
HP	100
体当たり時のダメージ	70
使う攻撃	バブルショット（火）／攻撃力70
出現ステージ	ゲームセンターの電脳世界1
落とすチップ	ヒートスプレッド

ビッグプクール

属性	水
HP	150
体当たり時のダメージ	100
使う攻撃	なし
出現ステージ	水道局の電脳世界3
落とすチップ	なし

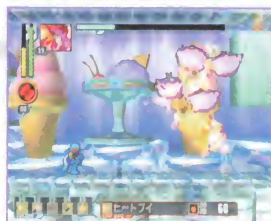
プクールバブ

属性	水
HP	120
体当たり時のダメージ	50
使う攻撃	なし
出現ステージ	水道局の電脳世界3
落とすチップ	なし

ミニプクール

属性	水
HP	120
体当たり時のダメージ	50
使う攻撃	なし
出現ステージ	水道局の電脳世界3
落とすチップ	バブルショット、バブルブイ

増えまくるプクールをまとめて倒せ

ビッグプクールとは固定画面でのバトルになるので、不用意に分裂させまくると逃げ場がなくなって苦戦することになる。そこで、戦うときには広範囲に攻撃できるチップを用意しておき、分裂した個体をすばやくまとめて倒す戦法で挑もう。オススメのチップは、ブイガンやクロスガン系統か、ボム系統のチップ。とくにボム系のチップはジャンプしなくても浮遊するプクールに攻撃できるため、抜群に使いやすい。ただし、いくら広範囲に攻撃できるとはいえ、相手の数はかなり多いので、MP切れには要注意。ボスと戦うときと同様に、MPが最大値まで回復するのを待ってから出現するエリアへと移動するのがベストだ。

分裂したプクールたちが集まったところを狙ってボムなどで攻撃、という戦法がもっとも簡単。滑りやすい足場にも注意しよう。

キャンデービル系

ENEMY DATA

炎を吐いて攻撃を行なう。本体のそばにロウソクがあるうちは、ダメージを受けても少しずつ回復してしまう。一度後退し、ロウソクから離すか、本体を飛び越えて、ロウソクを壊してしまうといいだろう。

キャンデービル

HP 130　体当たり時のダメージ 60

使う攻撃	火炎弾／攻撃力60
出現ステージ	旧世代エリア1
落とすチップ	リカバリー30、リカバリー80、リモローソク1

キャンデービル2nd

HP 160　体当たり時のダメージ 100

使う攻撃	火炎弾／攻撃力100
出現ステージ	ゼロアカウント
落とすチップ	リカバリー30、リカバリー80、リモローソク2

キャンデービル3rd

HP 300　体当たり時のダメージ 160

使う攻撃	火炎弾／攻撃力160
出現ステージ	WWW跡地の電脳世界1、WWW跡地の電脳世界2
落とすチップ	リカバリー30、リカバリー80、リモローソク3

チャマッシュ系

ENEMY DATA

左右に動き回りながら、一定時間ごとに胞子を体のまわりにばら撒く。この胞子を受けるとダメージを受ける。遠距離での攻撃手段を持たないので、接近されるまえに倒してしまえば問題はない。

チャマッシュ

HP 40　体当たり時のダメージ 40

使う攻撃	毒の胞子／攻撃力40
出現ステージ	庭園の電脳世界1、庭園の電脳世界2
落とすチップ	バッドスパイス1

キマッシュ

HP 100　体当たり時のダメージ 60

使う攻撃	毒の胞子／攻撃力60
出現ステージ	WWW跡地の電脳世界1、WWW跡地の電脳世界2
落とすチップ	バッドスパイス2

クロマッシュ

HP 120　体当たり時のダメージ 80

使う攻撃	毒の胞子／攻撃力80
出現ステージ	WWW跡地の電脳世界2
落とすチップ	バッドスパイス3

スウォーディン系

ゆっくりと近づいてきて攻撃を受けるか、ロックマンが近寄ると剣を振り回して攻撃を行なう。剣での反撃が届かない位置から、遠距離攻撃が可能なチップでダメージを与えるのがベストだ。

スウォーディン

属性	HP	体当たり時のダメージ
無	80	20

項目	内容
使う攻撃	剣／攻撃力20
出現ステージ	グローバルエリア1、グローバルエリア2、旧世代エリア1、旧世代エリア2、インターネットの外れ
落とすチップ	ソード、ワイドソード、ロングソード

スウォードラ

属性	HP	体当たり時のダメージ
炎	120	60

項目	内容
使う攻撃	剣／攻撃力60
出現ステージ	銀行の電脳世界2、旧世代エリア1、旧世代エリア2
落とすチップ	ワイドソード、ロングソード、フレイムソード

スウォータル

属性	HP	体当たり時のダメージ
水	140	90

項目	内容
使う攻撃	剣／攻撃力90
出現ステージ	旧世代エリア2
落とすチップ	ワイドソード、ロングソード、アクアソード

チュートン系

チョロチョロとすばやく動き回り、ロックマンが近づくと地面に沿って進むネズミ型ミサイルを発射する。ロックバスターが当たらないくらい姿勢が低いので、ボム系やソード系など攻撃範囲の広いチップで倒そう。

チュートン

属性	HP	体当たり時のダメージ
無	30	10

項目	内容
使う攻撃	チュートンロケット／攻撃力10
出現ステージ	デンサンエリア3、銀行の電脳世界1、銀行の電脳世界2、伝説のWWWエリア1、伝説のWWWエリア2
落とすチップ	ラットン1

チュートン2nd

属性	HP	体当たり時のダメージ
無	100	80

項目	内容
使う攻撃	チュートンロケット／攻撃力80
出現ステージ	WWW跡地の電脳世界2
落とすチップ	ラットン2

チュートン3rd

属性	HP	体当たり時のダメージ
無	160	120

項目	内容
使う攻撃	チュートンロケット／攻撃力120
出現ステージ	伝説のWWWエリア1、伝説のWWWエリア2
落とすチップ	ラットン3

ミノゴロモン系

ENEMY DATA

ハシゴを登るときに登場することが多いエネミー。天井から糸でぶら下がって上下移動をくり返し、ときどき顔を出して3WAYで攻撃を行なう。ミノに隠れているときは攻撃が無効なので、顔を出したときを狙おう。

ミノゴロモン

HP 40 体当たり時のダメージ 60

使う攻撃	3WAY／攻撃力40
出現ステージ	庭園の電脳世界1
落とすチップ	3ウェイ、ストーンボディ

ミノゴロモン2nd

HP 60 体当たり時のダメージ 80

使う攻撃	3WAY／攻撃力60
出現ステージ	庭園の電脳世界2
落とすチップ	3ウェイ、バリア

ミノゴロモン3rd

HP 80 体当たり時のダメージ 100

使う攻撃	3WAY／攻撃力100
出現ステージ	ゼロアカウント
落とすチップ	3ウェイ、テンジョウウラ、バリア

ガルー系

ENEMY DATA

移動能力はない。一定の距離まで近づくか、攻撃すると炎を2回セットで吐き出す。1回目は下へ、2回目は上へ向けて炎を吐くので、1回目をジャンプでかわしつつ攻撃するといい。体が大きいので攻撃が命中しやすい。

ガルー

HP 90 体当たり時のダメージ 20

使う攻撃	火炎弾ばらまき／攻撃力20　火炎弾アーチ／攻撃力20
出現ステージ	火事のインターネット
落とすチップ	ヒートショット、ヒートブイ

ガルーバー

HP 120 体当たり時のダメージ 40

使う攻撃	火炎弾ばらまき／攻撃力40　火炎弾アーチ／攻撃力40
出現ステージ	銀行の電脳世界2、インターネットの外れ
落とすチップ	ヒートショット、ヒートブイ、ヒートクロス

ガルードラ

HP 140 体当たり時のダメージ 80

使う攻撃	火炎弾ばらまき／攻撃力80　火炎弾アーチ／攻撃力80
出現ステージ	グローバルエリア3
落とすチップ	ヒートブイ、ヒートクロス、ヒートスプレッド

エビロン系

左右に移動しながら泡を発射して攻撃を行なう。泡はゆっくりと動き、一定時間が経過するか攻撃を加えることで破壊できる。また、エビロン自身を倒せば、すべての泡が消滅する。

エビロン

HP	体当たり時のダメージ
70	30

使う攻撃	バブルショット／攻撃力30
出現ステージ	水道局の電脳世界1
落とすチップ	バブルショット、バブルブイ

エビデル

HP	体当たり時のダメージ
90	40

使う攻撃	バブルショット／攻撃力40
出現ステージ	水道局の電脳世界2、水道局の電脳世界3
落とすチップ	バブルブイ、バブルクロス

エビクロス

HP	体当たり時のダメージ
110	50

使う攻撃	バブルショット／攻撃力50
出現ステージ	水道局の電脳世界1
落とすチップ	バブルクロス、バブルスプレッド

ユラ系

空中をフラフラと飛び、壁や足場に触れるとそこから壁に沿って移動するようになる。本体がとても小さく、移動しているときはロックバスターなどの攻撃はヒットさせにくいので、攻撃範囲の広いチップを使おう。

ユラ

HP	体当たり時のダメージ
60	50

使う攻撃	なし
出現ステージ	電気街の電脳世界1、電気街の電脳世界2
落とすチップ	サテライト1

ユラユラ

HP	体当たり時のダメージ
80	60

使う攻撃	なし
出現ステージ	発電所の電脳世界2、重力異常エリア1、重力異常エリア2
落とすチップ	サテライト2

ユラリオン

HP	体当たり時のダメージ
120	120

使う攻撃	なし
出現ステージ	無重力エリア1、無重力エリア2
落とすチップ	サテライト3

シェル系

ENEMY DATA

貝の姿をしており、一定間隔でカラを開き、ヨコに一直線で飛ぶニードルを連射して攻撃を行なう。カラを閉じているあいだは攻撃が通用しないので、開閉のタイミングを覚えて攻撃を行なおう。

シェルキー

HP	40	体当たり時のダメージ	20
使う攻撃	ニードル／攻撃力20		
出現ステージ	水道局の電脳世界1		
落とすチップ	ダブルニードル		

シェルニー

HP	60	体当たり時のダメージ	30
使う攻撃	ニードル／攻撃力30		
出現ステージ	水道局の電脳世界2、水道局の電脳世界3		
落とすチップ	トリプルニードル		

シェルジー

HP	80	体当たり時のダメージ	40
使う攻撃	ニードル／攻撃力40		
出現ステージ	水道局の電脳世界1、水道局の電脳世界2		
落とすチップ	テトラニードル		

キルプラント系

ENEMY DATA

その場を動くことはなく、攻撃をくらうかロックマンが近づくと、木の種を発射する。画面内に自分が発射した種が残っているときは攻撃を行なわないので、1回攻撃をかわせば反撃のチャンスとなる。

キルプラント

HP	40	体当たり時のダメージ	50
使う攻撃	タネ／攻撃力40　ウッディタワー／攻撃力80		
出現ステージ	庭園の電脳世界1、庭園の電脳世界2		
落とすチップ	フォレストボム1		

キルウィード

HP	60	体当たり時のダメージ	60
使う攻撃	タネ／攻撃力50　ウッディタワー／攻撃力100		
出現ステージ	庭園の電脳世界2		
落とすチップ	フォレストボム2		

キルフラワー

HP	120	体当たり時のダメージ	90
使う攻撃	タネ／攻撃力70　ウッディタワー／攻撃力140		
出現ステージ	伝説のWWWエリア1、伝説のWWWエリア2		
落とすチップ	フォレストボム3		

マグニッカー系

ENEMY DATA

ロックマンの動きを一定時間止める効果のある、マグネットボムで攻撃してくる。マグニッカーの歩行速度自体は遅いので、ボムをジャンプでかわしてから落ちついて対処しよう。連続でボムを食らうと痛いぞ。

マグニッカー

HP 50 体当たり時のダメージ 30

使う攻撃	マグネットボム／攻撃力30
出現ステージ	電気街の電脳世界1、電気街の電脳世界2
落とすチップ	マグネットボム1

マグニルド

HP 70 体当たり時のダメージ 40

使う攻撃	マグネットボム／攻撃力40
出現ステージ	電気街の電脳世界2
落とすチップ	マグネットボム2

マグタイガー

HP 110 体当たり時のダメージ 80

使う攻撃	マグネットボム／攻撃力80
出現ステージ	発電所の電脳世界2
落とすチップ	マグネットボム3

ラッシュ系

ENEMY DATA

階段状に並んだブロックの中から、モグラ叩きのように顔を出す。ラッシュとホンキノラッシュはともに、どんな攻撃をヒットさせても1しかダメージを与えることができず、さらに攻撃を外すと逃げられてしまう。

ラッシュ

HP 10 体当たり時のダメージ 20

使う攻撃	なし
出現ステージ	伝説のWWWエリア1
落とすチップ	リカバリー300

ホンキノラッシュ

HP 200 体当たり時のダメージ 20

使う攻撃	なし
出現ステージ	伝説のWWWエリア1
落とすチップ	ユカシタ

ロックバスターを根気よく当て続けよう

どんな攻撃でも1ポイントしかダメージを与えられないラッシュとホンキノラッシュ戦では、チップを使用するのはもったいない。戦うときはロックバスターだけで十分だ。チャージショットなら弾も大きくなり、より当てやすいぞ。

画面中央で出現を待ち、ロックバスターで攻撃。ポイズンアヌビスを使うとより効果的だ。

ゲニン系

ENEMY DATA

歩いて近づいてきたあと、クナイを投げる。クナイを投げているあいだはこちらの攻撃がほとんど通用しないので、地面をはうチップで足もとを狙うか、ブイガンなどの爆風が広がるチップを使うといい。

ゲニン

HP 120　体当たり時のダメージ 60

使う攻撃	クナイ／攻撃力60
出現ステージ	WWW跡地の電脳世界2
落とすチップ	リョウテクナイ1

チューニン

HP 160　体当たり時のダメージ 80

使う攻撃	クナイ／攻撃力80
出現ステージ	WWW跡地の電脳世界2
落とすチップ	リョウテクナイ2

ジョーニン

HP 200　体当たり時のダメージ 100

使う攻撃	クナイ／攻撃力100
出現ステージ	WWW跡地の電脳世界2
落とすチップ	リョウテクナイ3

ガビョール系

ENEMY DATA

ユカの上を左右に往復しており、触るとダメージを受ける。ロックマンが同じ高さにいると加速して向かってくるので要注意。姿勢が極端に低いので、攻撃範囲の広いチップを使って倒そう。

ガビョール

HP 60　体当たり時のダメージ 30

使う攻撃	なし
出現ステージ	庭園の電脳世界1、庭園の電脳世界2、電気街の電脳世界1、電気街の電脳世界2
落とすチップ	ストーンボディ

ガビョール2nd

HP 90　体当たり時のダメージ 50

使う攻撃	なし
出現ステージ	発電所の電脳世界1、発電所の電脳世界2
落とすチップ	アイアンボディ

ガビョール3rd

HP 80　体当たり時のダメージ 80

使う攻撃	なし
出現ステージ	無重力エリア1
落とすチップ	メタルボディ

ヨーヨット系

ENEMY DATA

規則的に上下に浮遊しながら、一定の距離を往復するヨーヨーを発射する。ヨーヨーはこちらの攻撃を防ぐ効果をあわせ持っている。そこでクロスガンなどの爆風が広がるチップを使うか、背後に回って攻撃しよう。

ヨーヨット

HP	100
体当たり時のダメージ	50
使う攻撃	ヨーヨー／攻撃力50
出現ステージ	無重力エリア1、無重力エリア2
落とすチップ	ヨーヨー1

ヨーシップ

HP	120
体当たり時のダメージ	70
使う攻撃	ヨーヨー／攻撃力70
出現ステージ	無重力エリア1、無重力エリア2
落とすチップ	ヨーヨー2

ヨーランド

HP	140
体当たり時のダメージ	90
使う攻撃	ヨーヨー／攻撃力90
出現ステージ	無重力エリア2
落とすチップ	ヨーヨー3

ビッグヨーランド

HP	300
体当たり時のダメージ	100
使う攻撃	ヨーヨー／攻撃力80　ホーミング弾／攻撃力80
出現ステージ	無重力エリア2
落とすチップ	ヨーヨー1、ヨーヨー2、ヨーヨー3

爆風でコアをまとめて破壊しよう

ビッグヨーランドは装甲が硬いため、中央のコアに攻撃を当てないとダメージを与えることができない。しかし、常に上下移動をくり返しているうえ、3つのヨーヨーで周囲をガードしているのでコアをねらい撃ちするのはかなり難しい。こんなときに役立つのが、ブイガンやクロスガンに代表される、着弾後に爆風が広がるタイプのチップ。この種のチップで攻撃すれば、周囲のヨーヨーに当たってしまっても爆風がコアに届くので、苦労してコアをねらい撃ちする必要がなくなるのだ。このタイプのチップはビッグヨーランドから発射されるミサイルを撃ち落とすときにも役立つので、戦闘まえにぜひとも用意しておきたい。

クロスガンならショットの爆風で、コアをらくらく破壊。ビッグヨーランドは無属性なので、チップの属性を考慮する必要はないぞ。

メガリア系

ENEMY DATA

攻撃を防ぐオーラに身を包み、自分の顔を飛ばして攻撃してくる。顔を飛ばしている瞬間にその顔を狙い撃ちするか、弱点の属性を持ったチップ、または一定の数値以上の攻撃チップでのみダメージを与えられる。

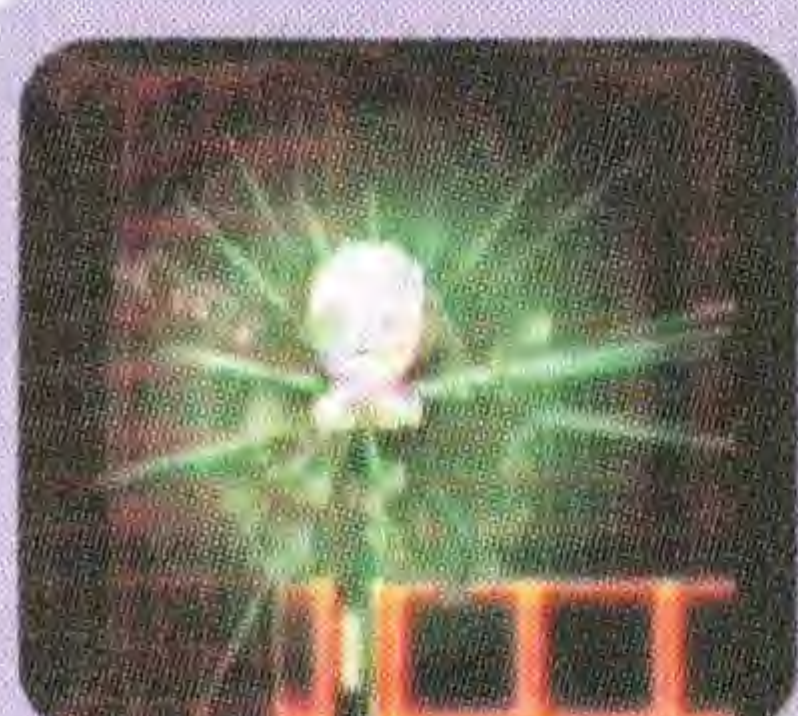
メガリアA

HP 100　体当たり時のダメージ 100

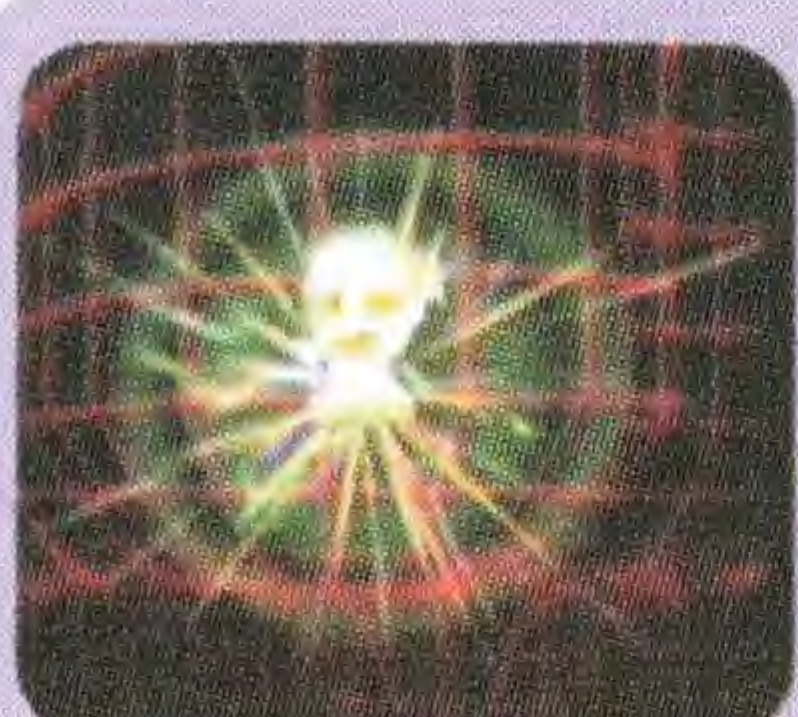
使う攻撃	なし
出現ステージ	旧世代エリア1、旧世代エリア2、ゼロアカウント
落とすチップ	バリア、アクアオーラ

メガリアH

HP 150　体当たり時のダメージ 100

使う攻撃	なし
出現ステージ	重力異常エリア2、ゼロアカウント
落とすチップ	バリア、フレイムオーラ

メガリアW

HP 200　体当たり時のダメージ 100

使う攻撃	なし
出現ステージ	無重力エリア1、無重力エリア2、ゼロアカウント
落とすチップ	バリア、ウッドオーラ

メガリアE

HP 250　体当たり時のダメージ 100

使う攻撃	なし
出現ステージ	ゼロアカウント
落とすチップ	バリア、エレキオーラ

ジョー系

ENEMY DATA

スナイパージョーはシールドで、ハンマージョーはハンマーで、正面からの攻撃を防ぐ。どちらも攻撃時のみ防御が手薄になるので、このスキに攻撃をスライディングでくぐり抜け、そのあいだに反撃しよう。

スナイパージョー

HP 100　体当たり時のダメージ 40

使う攻撃	通常敵弾／攻撃力20　チャージショット／攻撃力40
出現ステージ	銀行の電脳世界1、銀行の電脳世界2
落とすチップ	ハイガード、リカバリー80

ハンマージョー

HP 150　体当たり時のダメージ 100

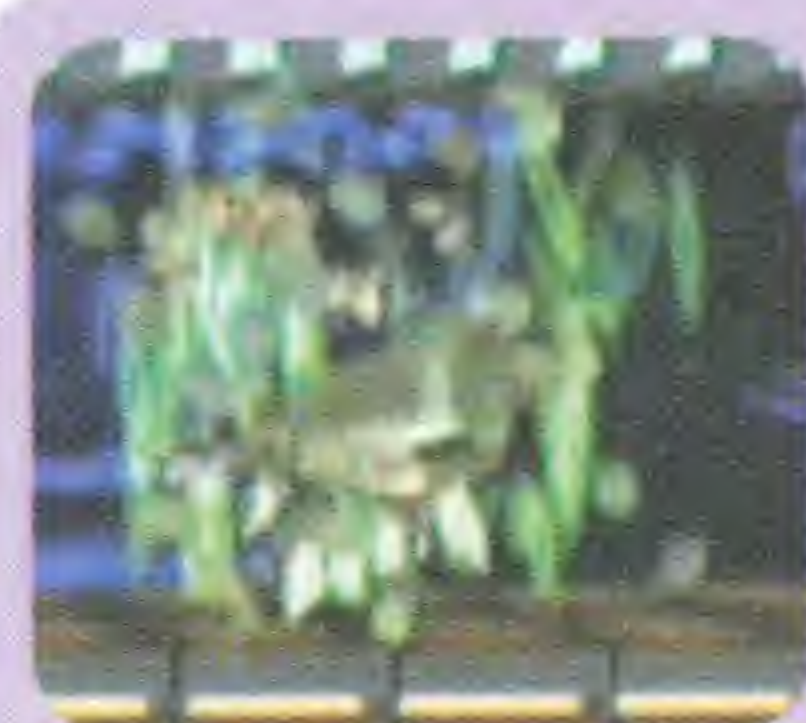
使う攻撃	ハンマー／攻撃力100
出現ステージ	重力異常エリア1、重力異常エリア2
落とすチップ	ホウガン、ハンマー

ドリーム系

ENEMY DATA

ロックバスターではダメージを与えることができないオーラに身を包み、それぞれの属性に応じて攻撃してくる。オーラは弱点の属性のチップで攻撃するか、一定の数値以上の攻撃力を持つチップを使えば破壊できる。

ドリームメラル

HP	200	体当たり時のダメージ	140
使う攻撃	火炎弾／攻撃力140		
出現ステージ	ウラインターネット1		
落とすチップ	ドリームオーラ1		

ドリームモス

HP	200	体当たり時のダメージ	140
使う攻撃	ウッディタワー／攻撃力140		
出現ステージ	ウラインターネット1		
落とすチップ	ドリームオーラ1		

ドリームラピア

HP	200	体当たり時のダメージ	140
使う攻撃	アイスキューブ／攻撃力140		
出現ステージ	ウラインターネット1		
落とすチップ	ドリームオーラ1		

ドリームボルト

HP	200	体当たり時のダメージ	140
使う攻撃	サンダーボルト／攻撃力140		
出現ステージ	ウラインターネット1		
落とすチップ	ドリームオーラ1		

ドリームビット

HP	300	体当たり時のダメージ	160
使う攻撃	レーザー／攻撃力160		
出現ステージ	ウラインターネット1		
落とすチップ	ドリームオーラ2、ドリームオーラ3		

やっかいなオーラを叩き壊せ！

メガリア系やドリーム系のウイルスは攻撃を防ぐオーラをまとっているので、中途半端な攻撃を加えても無効化されてしまう。オーラを破るには弱点の属性の攻撃を加えればいいのだが、必要となったときに都合よく適正なチップを持っているとは限らない。そこでオススメなのが、攻撃力が100以上のチップを使う方法。これなら属性を考えずとも、簡単にオーラを破壊することができる。メガキャノンや一部のソード系、パンチ系チップなど、攻撃力が100以上あるチップはたくさんあるので、フォルダの中に5～6種類入れておくといいだろう。オーラさえ破壊してしまえば、普通の敵と同じように倒すことができるぞ。

フォレストボム系のチップは、最大使用回数が多く使いやすい。オーラ破壊用としてフォルダに入れておくと、けっこう役に立つ。

ピエロボット

HP	100/100	体当たり時のダメージ	60
使う攻撃	なし		
出現ステージ	ゲームセンターの電脳世界2		
落とすチップ	パネルリターン、リカバリー80		

玉に乗ったまま左右に移動をくり返す。本体部分をさきに倒すと、玉だけがその場に残る。残った玉は動くことはないが、触れるとダメージを受けるので注意。

玉に乗っているので背が高く、飛び越しにくい。

シールドアタッカー

HP	60	体当たり時のダメージ	50
使う攻撃	なし		
出現ステージ	銀行の電脳世界1、銀行の電脳世界2		
落とすチップ	シールドガード		

一定の範囲を左右に往復しており、積極的に攻撃を仕掛けてくることはない。正面から攻撃してもダメージを与えることはできないので、背後から攻撃しよう。

移動範囲を確認して反転するのを待って攻撃だ。

コルドベア

HP	300	体当たり時のダメージ	100
使う攻撃	アイスキューブ／攻撃力60		
出現ステージ	水道局の電脳世界1、水道局の電脳世界2		
落とすチップ	アイスキューブ		

一定の間隔でアイスキューブを発射し続ける。頭部以外を攻撃してもダメージは与えられないので、アイスキューブを足場に慎重に攻撃するといい。

つぎつぎにやって来るキューブを足場に戦おう。

ビッグポワルド

HP	400	体当たり時のダメージ	100
使う攻撃	なし		
出現ステージ	銀行の電脳世界2、伝説のWWWエリア2		
落とすチップ	フットスタンプ、リカバリー80		

巨体を活かして空中からロックマンを押しつぶそうとしてくる。動きが規則的なので、上昇中にスライディングでくぐって壁際に追い詰められないようにしよう。

歩いて下をくぐるよりはスライディングが安全。

クレイジーレイジー

HP	80/80	体当たり時のダメージ	40
使う攻撃	通常敵弾／攻撃力40		
出現ステージ	水道局の電脳世界1		
落とすチップ	ダブルジャンプ		

左右に移動しながら、ロックマンを発見するとまっすぐ飛ぶ弾を発射する。下半身だけをさきに破壊すると残った上半身が襲いかかってくるので、上半身を狙おう。

1ブロック下の足場にいれば弾に当たらない。

チャンキー

HP	40	体当たり時のダメージ	10
使う攻撃	ホーミング／攻撃力10 落下／攻撃力10		
出現ステージ	火事のインターネット		
落とすチップ	なし		

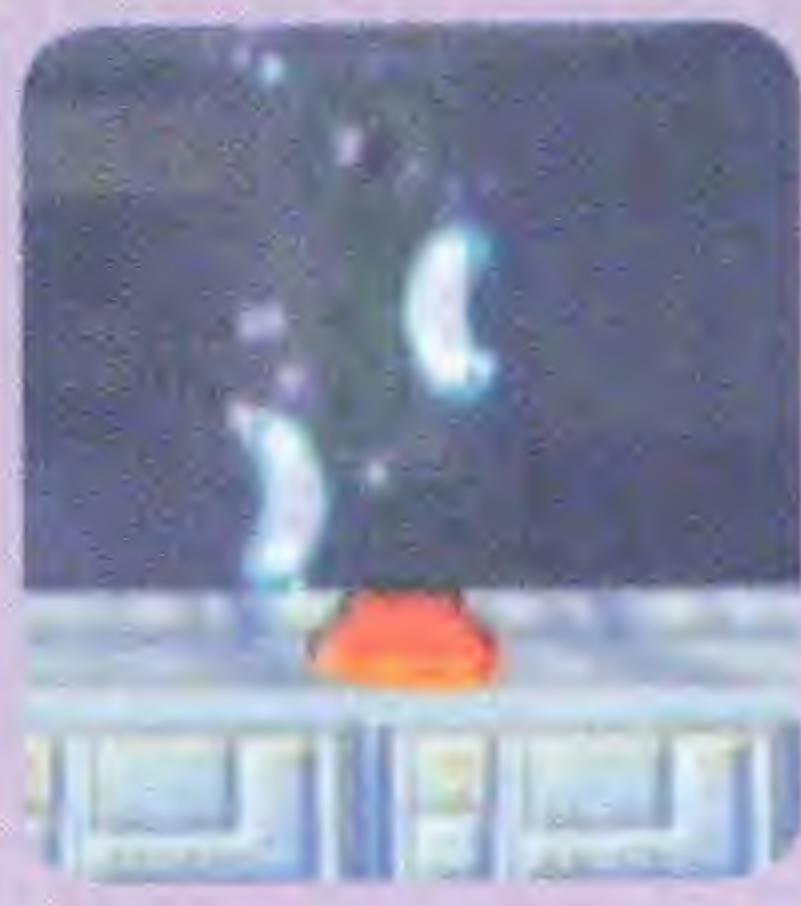
炎の中から一定の間隔で飛び出してくる。簡単に倒すことができるが、倒してもチップを得ることはないので、出現する間隔を覚えて飛び越えるといい。

出現後、ロックマンに近寄ってくるタイプもいる。

ビッグアイ

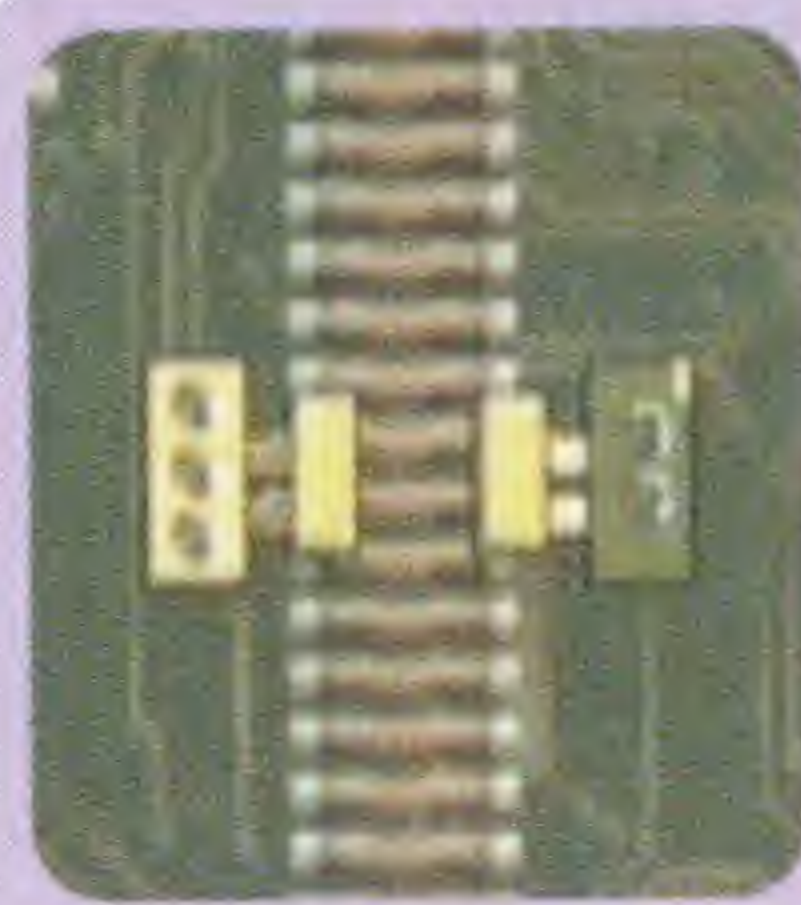
HP	400	体当たり時のダメージ	100
使う攻撃	なし		
出現ステージ	発電所の電脳世界2、伝説のWWWエリア2		
落とすチップ	フットスタンプ、リカバリー150		

ジャンプをくり返しながら、ロックマンに迫ってくる。4回に1回大ジャンプをするので、壁際に追い詰められるまえにジャンプの下をくぐって、逃げながら戦おう。

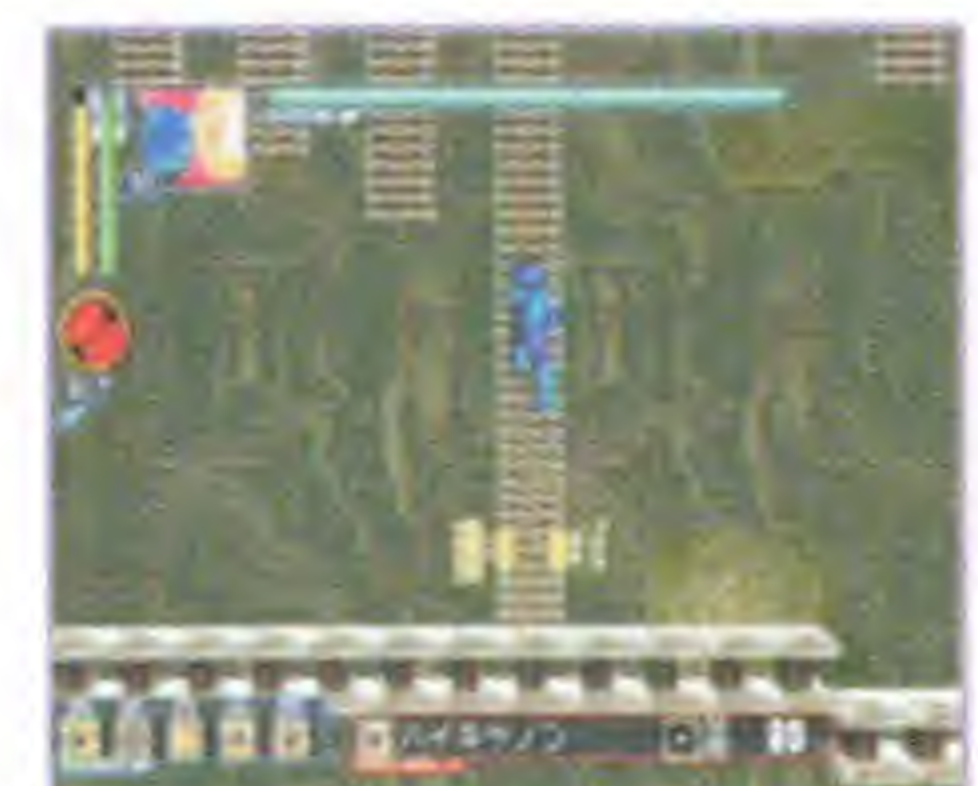
天井が低い場所では下をくぐりにくいので要注意。

スクワーム

HP	60	体当たり時のダメージ	20
使う攻撃	ビーム／攻撃力20		
出現ステージ	銀行の電脳世界1		
落とすチップ	リカバリー80、リカバリー150		

ロックマンが近づくとワームを吐き出す。ワームはある程度攻撃を加えるか、一定時間が経つと消滅する。ラットンなどの地をはうチップを使って遠距離から倒そう。

放っておくと際限なくワームを生み出し続ける。

ラダープレス

HP	140	体当たり時のダメージ	80
使う攻撃	なし		
出現ステージ	インターネットの外れ		
落とすチップ	リカバリー150		

電脳ハシゴを上下に往復しており、一定時間ごとにトゲで体当たりを行なう。倒して突破するのが面倒なら、攻撃の間隔を覚えてすばやく通り抜けてしまおう。

プレスではさまれなければ、間を通り抜けられる。

ローリングドリル

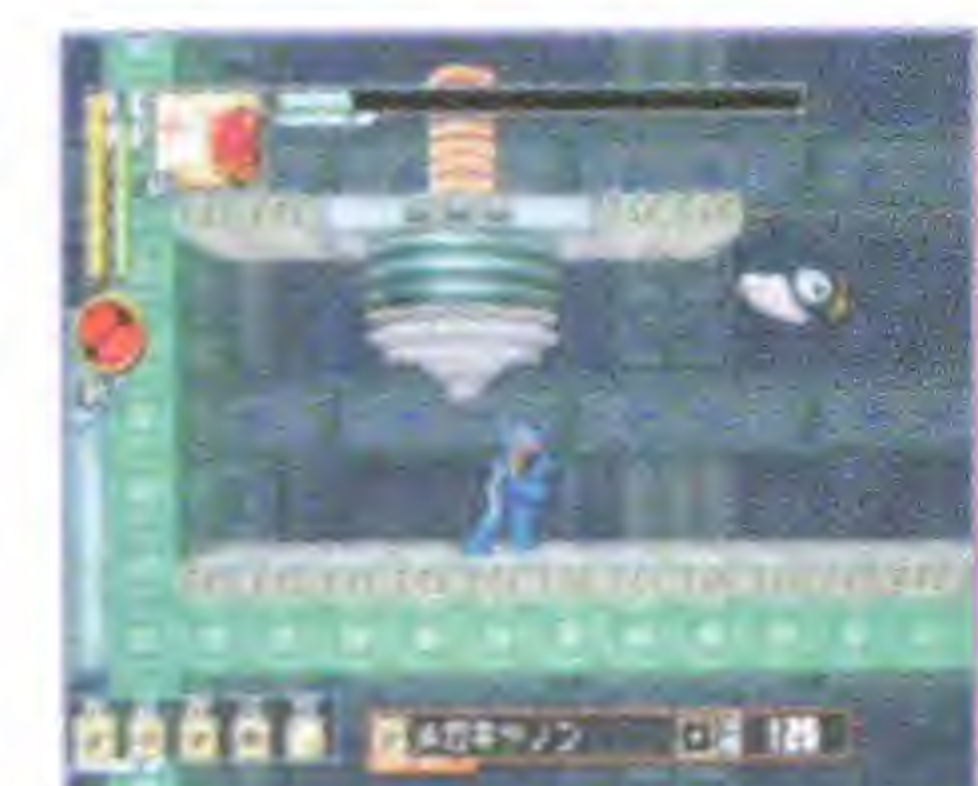
HP	200	体当たり時のダメージ	100
使う攻撃	なし		
出現ステージ	伝説のWWWエリア1、伝説のWWWエリア2		
落とすチップ	アイアンボディ、メタルボディ		

ロックマンに向かって突進するが、方向転換はできない。出現の瞬間にすばやく倒すか、インビジブル系のチップでやり過ごして、背後から攻撃するといい。

狭い通路で倒すのが遅れると逃げ場がなくなる。

ペペ

HP	60	体当たり時のダメージ	40
使う攻撃	なし		
出現ステージ	水道局の電脳世界1		
落とすチップ	ダブルジャンプ		

障害物に当たって方向転換するまでは同じ方向に移動し続ける性質を持っている。ロックマンに対してとくに積極的に攻撃を仕掛けてくることはない。

動きが単調なので、それほど警戒する必要はない。

ブラスター

HP	60	体当たり時のダメージ	40
使う攻撃	通常敵弾／攻撃力40		
出現ステージ	発電所の電脳世界2、ゼロアカウント		
落とすチップ	3ウェイ		

防御壁を閉じているときは、攻撃は無効。一定の間隔で防御壁を開き、4発の弾を発射して攻撃をしてくる。真下が死角なので、上方向に攻撃できるチップを使うといい。

弾幕の隙間を見切れば倒さなくてもさきに進める。

ファイアマン

属性 HP 400

出現ステージ 火事のインターネット

所持チップ ファイアアーム、ファイアマン

間合いを取ってファイアアームを回避

バトルのスタート直後に画面左端にいき、ファイアアームを左方向へのスライディングでかわして反撃するのが有効なパターン。近づかれたらファイアマンの足元をスライディングで抜けて距離を取る。

壁に向かってスライディングして、ファイアアームをかわそう。

オススメレギュラーチップ バブルショット

ファイアマンは炎属性なので水属性の攻撃チップが効果的。バブルショットはヒグレヤで買える。余裕があれば購入しておこう。ロールにもらったヒートアーマーも忘れずに装備すること。

ファイアマンとの戦いまでバブルショットを温存しておこう。

使う攻撃

ファイアアーム
攻撃力 50

ヨコ方向に長い火炎放射攻撃。ジャンプではかわしにくいので、ロックマンに炎の先端が当たる直前にスライディングで下をくぐり抜けよう。

バーニングボディ
攻撃力 50

体全体を炎で包む近距離攻撃。ロックマンが接近すると連続で出してくるが、ファイアマンに近づかなければ問題はない。

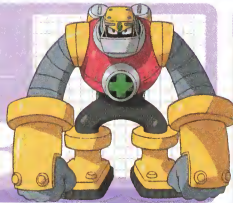
バーニングタワー
攻撃力 120

ファイアマンの体から巨大な火柱が立つ近距離攻撃で、体力が半分以下の状態になると出しはじめる。まれに遠距離で出すこともあるが、その場合は攻撃すればダメージを与えられる。

ガッツマン

属性 HP 600

出現ステージ グローバルエリア2

所持チップ ガッツパンチ、ガッツマン

ジャンプを多用して攻撃をよけよう！

攻撃モーションの短いガッツハンマーがとてもやっかい。両手を振り上げたらすぐにジャンプすることを意識しよう。なるべく離れた位置から、攻撃力の高いチップを連発して早めに勝負を決めたい。

近づかれるまえに逃げないとガッツパンチの連打が待っている。

オススメレギュラーチップ 3ウェイ、ブイガン

ガッツマンは無属性なので属性がついたチップを持っていても大きな効果は期待できない。攻撃力が高めで射程距離の長いチップを選んでおこう。ピンチのときに備えて回復チップも多めに用意したい。

攻撃範囲の広い3ウェイは、ガッツスタンプを止めやすい。

使う攻撃

ガッツパンチ
攻撃力 50

近距離からのパンチ攻撃で、密着されると連打される場合も。そのまえにスライディングで足もとをくぐって逃げよう。

ガッツハンマー
攻撃力 40

中距離からくり出されるガッツマンの主力攻撃。両腕を振り上げる動きを見て、すぐにジャンプをすればかわせる。技のモーションが早いので衝撃波が出てからではよけきれない。

ガッツスタンプ
攻撃力 0

大きくジャンプして着地時に衝撃波を発生させる。ダメージはないが衝撃波にふれると行動不能になってしまう。着地直前にジャンプして衝撃波をかわすか、空中で攻撃チップを当てよう。

アイスマン

属性 HP 500

出現ステージ 水道局の電脳世界2

所持チップ アイススラッシャー、アイスマン

画面の左右を往復しながら戦おう

アイスマンは、攻撃力は高いが動きのパターンがわかりやすい。ロックマンに接近してくるところに攻撃を当て、近づいてきたら反対側に移動しながらジャンプでかわす。これをくり返せばOKだ。

フリーズボムは、雪玉の落下地点の中間にいれば当たらずにすむ。

オススメレギュラーチップ　マグネットボム1、サテライト1

ロックバスターの連射でも簡単に倒せるが、マグネットボム1などの電気属性チップを使えばさらに早く倒せる。念のため、ヒグレヤでアクアアーマーを買って装備すればダメージも半減だ。

マグネットボムは当たるまでその場に残る優れもののチップ。

使う攻撃

アイスブレス
攻撃力 100
氷の息で攻撃する近距離攻撃。近づかなければ出されないのであまり気にしなくてもいい。

アイススラッシャー
攻撃力 100
氷の刃を飛ばす中距離攻撃。リーチがあまり長くないので十分に距離をとっていれば届かない。

アイスキューブ
攻撃力 80
ごくまれに撃ってくる、アイスキューブを滑らせる遠距離攻撃。垂直ジャンプでかわせばOK。

フリーズボム
攻撃力 160
雪玉を4つ投げ、着弾したところに大きな氷の柱が出現する。雪玉の落下地点の中間に移動すれば安全にかわせる。

ニードルマン

属性 HP 600

出現ステージ 庭園の電脳世界2

所持チップ ニードルキャノン、ニードルマン

ニードル攻撃はスライディングで対処

主力攻撃のニードルキャノンをどうかわすかがポイント。地上で出された場合は当たる直前にスライディングで、空中からは近距離なら相手の背後にスライディング、遠距離ならハリの間隔を見てよける。

ニードルキャノンみだれうちはニードルマンの真下が安全地帯。

オススメレギュラーチップ　ヒートブイ

第3章開始時にヒグレヤで販売されるヒートブイなど、炎属性の攻撃チップを用意しておくと簡単。同時にウッドアーマーを購入して装備すれば、ダメージを減らすことができてさらに安心。

遠距離からヒートブイで攻撃するのが効果が高くておすすめ。

使う攻撃

ニードルアタック
攻撃力 60
前方にハリを伸ばす近距離攻撃。技を出されるまえにスライディングで足もとをくぐり抜けよう。

ニードルキャノン
攻撃力 60
かけ声をかけてから出す地上版と、ジャンプしてから出す空中版の2パターンがある。地上で出された場合は間合いが離れていないとよけにくいので、チップ攻撃で足止めして近づかせないように注意しよう。

ニードルキャノンみだれうち
攻撃力 80
ニードルマンのHPが半分以下になると出してくる空中からの遠距離攻撃。真下が安全地帯なので、攻撃を出す直前のエフェクトを見たらすぐに移動しよう。

ブライトマン

属性 HP 500

出現ステージ 電気街の電脳世界2

所持チップ リモートプラグ、ブライトマン

常に張られたシールドを外して攻撃！

まずロックバスターを当てて、ブライトマンのシールドが外れたところを狙って攻撃するしかない。反撃をよけつつ長期戦を挑むか、ダメージ覚悟で接近し木属性の攻撃チップで早めに倒してしまおう。

シールドを解除しない限り、ダメージを与えることは不可能だ。

オススメレギュラーチップ　フォレストボム1、ラットン1

遠距離からシールドを外したあとラットン1で攻撃する方法と、近づいてダメージ覚悟でシールドを外しフォレストボムを当てる方法がある。エレキアーマーは絶対に装備すべき。

ラットン1を使う場合は、ラットンを出すタイミングに注意。

使う攻撃

ブライトビーム
攻撃力 80

追尾式のビーム攻撃。地上版と空中版があるが、ジャンプでかわせば安全。地上版をよけるときはやや早めにジャンプしよう。

エナジーボール
攻撃力 60

ゆっくりロックマンを追う誘導弾。ジャンプでかわし、上に追ってきたところをスライディングでかわす、という動作をくり返しているとそのうち消える。

プラグラリアット
攻撃力 100

接近されると出す近距離攻撃。

エナジードレイン
攻撃力 120

ロックマンのHPを吸い取る近距離攻撃。近距離攻撃はダメージが大きいので近づかないこと。

クイックマン

属性 HP 500

出現ステージ 銀行の電脳世界2

所持チップ クイックブーメラン、クイックマン

クイックブーメランをかわして攻撃

ガードしながら画面を左右に高速移動するので、体当たりをスライディングでかわして攻撃。数発攻撃するとガードを解除してクイックブーメランを出してくるので、それをよけつつさらに攻撃しよう。

クイックブーメランの軌道に注意しながら、攻撃をしていこう。

オススメレギュラーチップ　3ウェイ、ブイガン

クイックマンは無属性なので属性を持つチップをムリに使う必要はない。クイックブーメランへの反撃用に、3ウェイやブイガンなどの攻撃範囲が広く技の出が早いチップを持っていこう。

3ウェイなら空中にクイックマンがいるときも攻撃しやすい。

使う攻撃

クイックブーメラン
攻撃力 40

額に装備したブーメランを飛ばす遠距離攻撃で、地上版と空中版がある。地上版がこちらに向かってくるときはロックマンの頭上を越え、戻ってくるときに足元に飛んでくる軌道を描くので、足もとに来たときにジャンプでかわす。空中版はロックマンのいる場所めがけてブーメランを投げてくるので、動きが止まったらその場から急いで移動し、間合いを取ろう。

クイックガード
攻撃力 30

画面を左右にすばやく移動して体当たりを行なう。ロックマン4人分ぐらいの距離に近づいたところで、気持ち早めにスライディングすれば足もとをくぐり抜けることができる。

カラードマン

属性 HP 700

出現ステージ ゲームセンターの電脳世界2

所持チップ カラードボール、カラードマン

上半身を攻撃してダメージを与えよう

ボール攻撃をよけるために画面の左端に移動して、チップ攻撃で近づかれないように戦う。ボールにはいくら攻撃してもむだなので、ジャンプ攻撃でカラードマンの本体にダメージを与えること。

2パターンのボール攻撃をかわすには画面の端にいく必要がある。

オススメレギュラーチップ ハイキャノン

攻撃力が高く、遠くまで届く攻撃チップが有効。ゲームセンターの電脳世界で入手可能なハイキャノンは、ジャンプ攻撃中でも使えて攻撃力が高いのでなるべく多く集めて組みこんでおこう。

画面の左端に陣取りカラードマンにチップでジャンプ攻撃だ。

使う攻撃

カラードボール

攻撃力 60

カラードマンが乗る大きなボールを使った攻撃。地面を転がってくるパターンと、弾んでくるパターンの2種類の攻撃があり、両方とも画面端ではね返る。地面を転がってきたときは、壁際でジャンプして往復分の攻撃を一度にかわし、はねてきたときは高く弾んでいるところを右方向へのスライディングでくぐり抜け、続いて壁ではね返ってきたらジャンプでかわす。

フレイムタワー

攻撃力 80

カラードマンの手前から伸び縮みする火柱が近づいてくる攻撃。ロックマンの手前までひきつけ、火柱が頂点に達した直後に右へのスライディングを行ない、かわすといい。

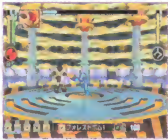
エレキマン

属性 HP 700

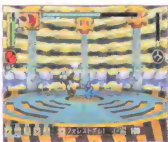
出現ステージ 発電所の電脳世界2

所持チップ サンダービーム、エレキマン

1発撃ったらすぐ移動、を忘れずに

近づいてくるエレキマンに攻撃するとロックマンの背後にワープして高圧電流で反撃される。だが、ロックマンが攻撃した方向にそのまま移動していればその攻撃をかわせるので、振り向いて攻撃だ。

1発攻撃したらそのまま走り、すぐ反撃。これをくり返せばいい。

オススメレギュラーチップ フォレストボム、ハイキャノン

電気属性の敵なので、フォレストボムが有効。安全に戦うなら、ハイキャノンなど直線に飛ぶ攻撃チップも用意しておくといいだろう。ダメージを減らすエレキアーマーの装備も忘れずに。

フォレストボムを使うならなるべく近くで出すようにしたい。

使う攻撃

高圧電流

攻撃力 120

攻撃を受けた瞬間にワープでロックマンの背後に回り、手の先から電気を流す近距離攻撃。射程距離が非常に短く、走って移動するだけでかわすことができる。攻撃モーション中のエレキマンはまったくの無防備なので、そこに反撃をしかけよう。距離をとりたい場合はスライディングを使うといい。

ライトニングブレス

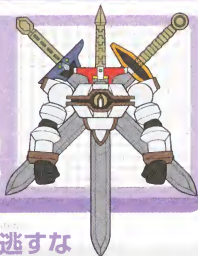
攻撃力 120

雷雲を呼び出し、そこから落雷を起こして真下にいるロックマンを攻撃する。雲から垂直に雷が落ちてくるので、雲が発生したらその下からすぐに移動すればかわすことができる。

ソードマン

属性 HP 700

出現ステージ 旧世代エリア2

所持チップ ソニックブレード、ソードマン

剣攻撃は強力だが、直後のスキを見逃すな

攻撃力の高い剣をよけるために、基本は剣の間合いの外から攻撃しよう。遠距離攻撃のスパイラルソードやグレートソードは、間合いが遠いほうがよけやすい。剣をかわしつつ攻撃を当てていこう。

ソードマンは無属性なので、属性は気にせず高威力のチップで攻撃。

オススメレギュラーチップ ハイキャノン

遠距離から攻撃でき、なおかつできるだけ威力の高いチップが望ましい。旧世代エリアにはハイキャノンを持っているキャノーダム2ndがたくさんいるので、残らず倒して集めておこう。

ハイキャノンなら9発ヒットさせれば倒せるぞ。

使う攻撃

スパイラルソード
攻撃力 80

背中に刺してある2本の剣を回転させてから飛ばしてくる。剣を回しているあいだにチップで攻撃すると、すぐに剣を飛ばしてくる。間合いが遠ければジャンプで、近いときはスライディングでよけるといい。

ソードプレス
攻撃力 100

上空に飛び、ロックマンの頭上に落下する。着地すると周囲に攻撃力50の震動が起こり、触れると体がしびれてしまう。走りやジャンプで震動ごとよけよう。

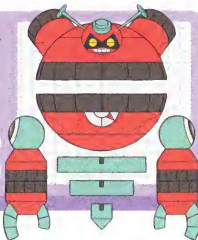
グレートソード
攻撃力 50

剣を振って衝撃波を飛ばす。衝撃波はスライディングでくぐるか、懐に入ればやりすごせる。

グラビティマン

属性 HP 700

出現ステージ 重力異常エリア2

所持チップ グラビティホールド、グラビティマン

画面全体を使って大きくよけよう

大きくジャンプすると重力の向きが逆になる、重力異常ルームでの戦い。体の前で回る腕は触れてもダメージを受けないが、攻撃は弾かれてしまう。腕が下がったときを狙って、弱点の頭を攻撃しよう。

攻撃をあせらず、チャンスを待って近づこう。タイミングを見逃すな。

オススメレギュラーチップ フォレストボム2

頭が中途半端な位置にあるので、放物線を描く武器が当てやすい。腕が下がるタイミングにあわせて天井から近づき、直接ヒットさせよう。重力異常エリアで取れるハンマーも有効だ。

下からの攻撃は間合いの調節が難しいので、天井から攻撃。

使う攻撃

グラビティドライブ
攻撃力 0

自分の体を中心に重力を発生させ、ロックマンを引き込む攻撃。引力はそれほど強くないが、走るだけでは少しずつ吸い込まれてしまう。逆方向に何度もスライディングして離れながら、攻撃が収まるのを待とう。

グラビティホールド
攻撃力 100

ゆっくりロックマンを追尾する重力球を最大で4つ発生させる。弾が消えるまで、画面を大きく回りながらよけよう。メットガードやアイスキューブ、ストーンキューブを使うと球を消せるので、追いつめられたときにすぐ使えるよう、セットしておくと安心だ。

スターマン

属性 ■ HP 700

出現ステージ 無重力エリア2

所持チップ スターアロー、スターマン

チップは回避用に使い、チャージショットで攻撃

上空をフワフワと飛び回り、攻撃するとワープして逃げることがあるので、攻撃チップは無駄になりやすい。常にBボタンを押してチャージしておき、移動しているところにチャージショットを当てよう。

チャージショットなら、外れてもまた溜めなおせばいいだけだ。

オススメレギュラーチップ ダブルジャンプ

HPが半分以下になると使ってくるリュウセイグンは攻撃範囲が広いため、スライディングやジャンプだけではよけられないことがある。画面端に追いつめられたら、ダブルジャンプで飛び越そう。

危険だと感じたら早めにジャンプを開始して、上に逃げよう。

使う攻撃

スターアロー
攻撃力 90 ■

8方向に矢を飛ばす全体攻撃。近くで撃たれるとよけられないので、常に距離を取るように移動しよう。連続で数発撃つこともある。1発目をうまくよけても安心しないように。

メテオ
攻撃力 120 ■

攻撃力の高い星を数発、ナナメ上空から降らせる。スターアローと同じく距離があるほうがよけやすいので、できるだけ間合いを離しておくこと。

リュウセイグン
攻撃力 120 ■

体力が半分以下になると使ってくるメテオの強化版で、画面を埋め尽くすほどの星が降り注ぐ。ダブルジャンプなどを使わないとよけきれないことが多い。

ゼロ

属性 ■ HP 800

出現ステージ ゼロアカウント

所持チップ なし

巨大なゼットセイバーの攻撃をかいくぐれ

右手に装備したゼットセイバーで、いろいろな攻撃を仕掛けてくる。攻撃をガードすると、ロックマンの背後にワープして剣を振り回す。わざと攻撃をガードさせ、剣をスライディングでよけて反撃だ。

ゼットセイバーの1発目は、スライディングで簡単にかわせる。

オススメレギュラーチップ インビジブル1

体力が半減すると使ってくるファントムゼロは、通常ではよけられないので透明になってやり過ごそう。攻撃はメガキャノンやヒートスプレッドなど、とにかく威力の高いものを使おう。

できれば、ファントムゼロを出すまえに倒してしまいたい。

使う攻撃

ゼットセイバー
攻撃力 100 ■

右手の剣による3段攻撃。かなりリーチは長いが、1段目をよけるときに足もとをくぐってしまえばスキだらけだ。

デンジンセイバー
攻撃力 150 ■

間合いが近いと使う、上昇しながら剣を振り上げる攻撃。

ミカヅキセイバー
攻撃力 80 ■

デンジンセイバーのあとに出す、降下しながらの回転斬り。デンジンセイバーをきちんとよけていれば、まずヒットしない。

ファントムゼロ
攻撃力 300 ■

画面端に移動してから出す、巨大な衝撃波攻撃。チップを使わずによけるのは不可能だ。

シャドーマン

属性 HP 700

出現ステージ WWW跡地の電脳世界2

所持チップ ムラサメ、シャドーマン

すばやい連続攻撃を見切れるか!?

刀による斬撃、手裏剣、分身と、忍者らしい技でめまぐるしく攻撃してくる。落ちついてよけないと、どんどんHPを減らされてしまう。シャドーマンの動きをよく見てかわすこと。

動きがすばやいので、攻撃パターンを覚えないとよけられないぞ。

オススメレギュラーチップ　メガキャノン

わずかなスキに攻撃できるように、遠くからでも瞬時に撃てるチップが有効だ。シュリケンを投げたあとに大きなスキができるので、スライディングでかわしたらすぐに立ち止まって発射！

撃った瞬間に着弾する、キャノン系チップが使いやすい。

使う攻撃

オボロ
攻撃力 140
空中で3体に分身して斬りつける。刀を持っているのが本体。分身には触れても大丈夫。

シュリケン
攻撃力 120
オボロの直後や、遠い間合いで投げてくる手裏剣攻撃。ナナメ上にも投げるので、ジャンプではなくスライディングでかわそう。

フウシャ
攻撃力 140
巨大な風車手裏剣を投げつける。少し追尾するので、引きつけてから飛ばないと当たってしまう。

シャドースラッシュ
攻撃力 140
空中・地上の2パターンある斬撃。近づくスピードが速いので、まえもってジャンプしてかわそう。

ファラオマン

属性 HP 1000

出現ステージ 伝説のWWWエリア2

所持チップ ポイズンアヌビス、ファラオマン

かんおけ攻撃の回避に集中しよう

空中をただようファラオマンが降らせるかんおけが3種類の攻撃をしてくる。かんおけ攻撃をよけながらチャージショットで攻撃しよう。チップはかんおけ（とくにラットン）対策に回そう。

攻撃を当てるのは簡単だが、かんおけの攻撃をよけるのが大変だ。

オススメレギュラーチップ　ソニックウェーブ

地上をはい回るラットンを倒すために使う。ラットンを倒せればなんでもいいので、ワイドソードやクロスボムでもOKだ。ファラオマンへの攻撃は、MAXまで溜めたチャージショットで。

2～3匹に増えるまで待ち、まとめて倒してもいい。

使う攻撃

カースアタック
攻撃力 0
3種類の攻撃を行なうかんおけを呼ぶ。攻撃力はない。

かんおけレーザー
攻撃力 120
地上に降りたかんおけが開き、緑色のレーザーを発射する。発射と同時にかんおけを飛び越すと、簡単によけられる。

ポイズンアヌビス
攻撃力 40
毒の霧で画面中を9回攻撃する。アヌビス像はどんな攻撃でも3回当てないと壊れないので、ロックバスターの3連射で急いで壊してしまおう。

ラットン
攻撃力 10
普通のチュートンが出てくる。チップを使って片付けよう。

コピーナビたちとの8連戦を切り抜けろ

ここでは、ウラインターネット2でロックマンが戦うことになる、教授が作り出したコピーナビたちの攻略法を紹介しよう。連続で戦わなければならないので、ロックバスターをメインに戦っていきたい。

第1戦 ファイアマン

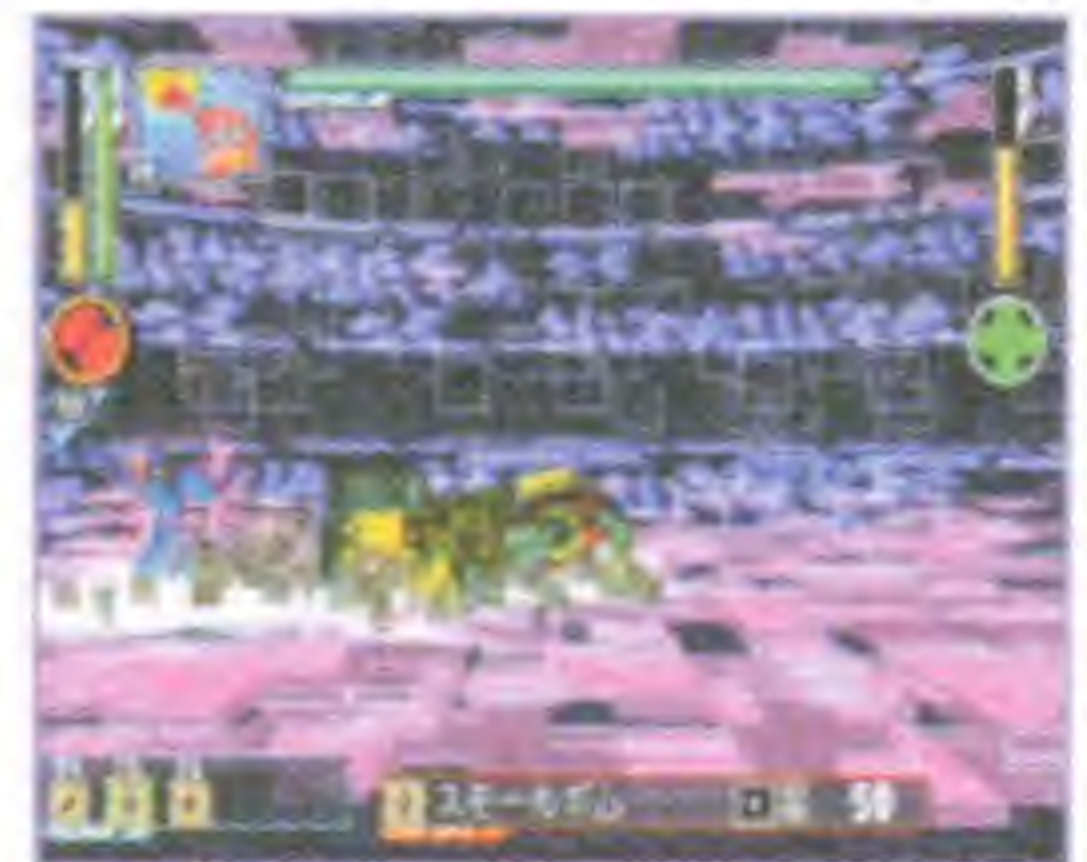
ファイアアームはスライディングでよけろ

気をつけるべき攻撃はファイアアームだけ。画面の左側で待機し、左向きにスライディングしてかわそう。スキを見てロックバスターやチャージショットを当てていけば、問題なく倒せるはずだ。

バスターUPが足りないと、長期戦になってしまう。

第2戦 ガッツマン

ガッツハンマーのモーションを見切れ

ガッツパンチは間合いを開けて、ガッツスタンプは着地にあわせて飛べば対処できる。問題はガッツハンマーで、こればかりは攻撃モーションに反応してジャンプするしかない。振り上げる腕に集中だ。

攻撃を受けると、チャージが解除されてしまう。

第3戦 ニードルマン

ハリは飛び越さずに下をくぐろう

ニードルキャノンは地上、空中ともにかわしにくい。どうしてもよけられないようならチャージショットは使わずにロックバスターで攻撃しよう。ブライトマン戦に備え、HPを回復させておくといい。

ロックバスターなら、連続でヒットさせても大丈夫。

第4戦 ブライトマン

追尾するビームが怖いいちばんの難敵

まずバリアを壊す必要があるので、単発のチャージショットでは不利。攻めすぎるとブライトビーム、エナジーボールを連射される。ブライトマンだけは、フォレストボム3などのチップを使って倒そう。

攻撃をじっと待ち、カウンターのみをねらう手もある。

第5戦 アイスマン

間合いを離して遠距離攻撃

攻撃1発の威力は高いものの、動きや弾道が単調なので手こずることはないはず。チャージショットが当たる間合いをキープしつつ、アイスマンを飛びこえながら1発ずつ確実に攻撃していこう。

すべるユカではなくなっているので、移動がラクだ。

第6戦 クイックマン

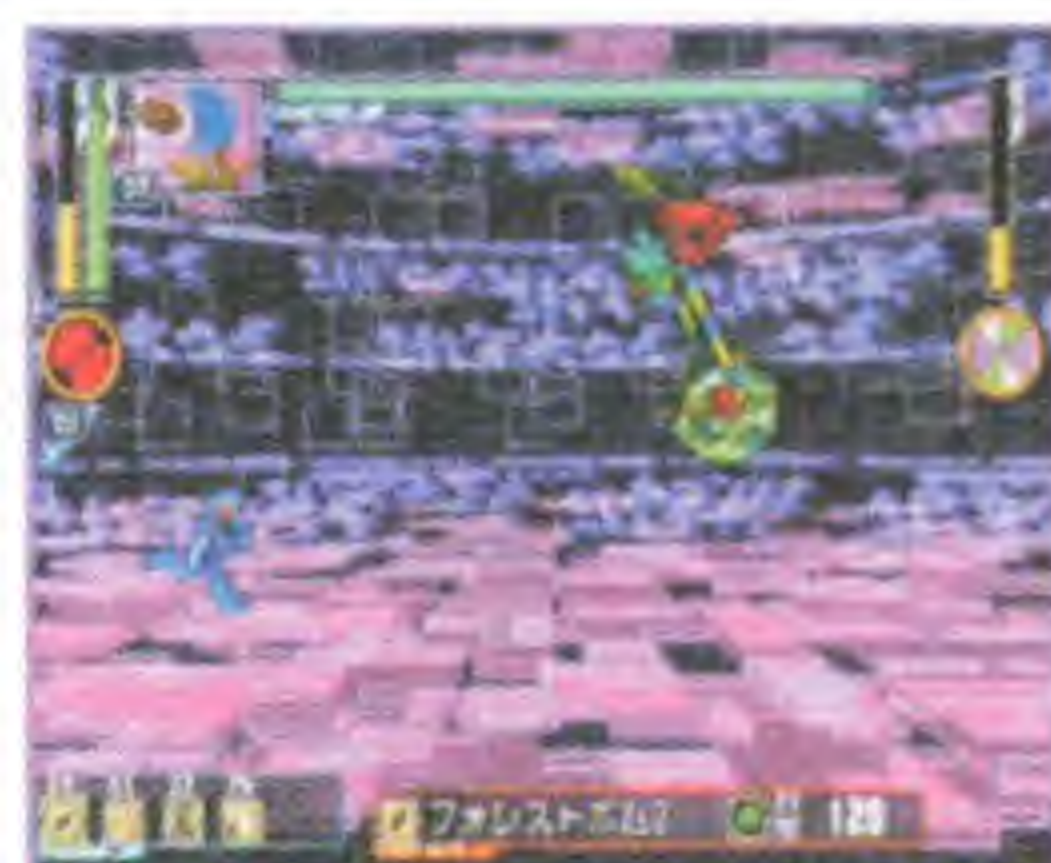
ロックバスターで動きを止めろ

敵のダッシュ中にロックバスターを1発当ててそのままチャージ開始。クイックブーメランの反撃をよけながら、チャージショットで攻撃しよう。スピードに惑わされなければ、苦労する相手ではないはずだ。

地上、空中のクイックブーメランを見極めよう。

第7戦 カラードマン

ボールを警戒しながらジャンプ攻撃

バウンドするカラードボール以外は、距離を取ったほうが対処しやすい攻撃ばかり。画面の左端で小刻みにジャンプしつつ、カラードマンの頭付近を狙ってロックバスターを撃ちこんでいこう。

カラードマンが飛び上がったらバウンドの合図だ。

第8戦 エレキマン

動きまわって電撃をかわそう

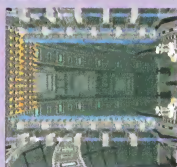
動きがゼロに似ているので、戦いかたもゼロと似た感じになる。ロックバスターをガードさせ、すぐに移動してワープからの高圧電流を回避してから反撃しよう。1発が痛いので、慎重に誘導すること。

立ち止まってさえいなければ高圧電流を回避できる。

ファイアウォール

属性 HP 1000

出現ステージ ウラインターネット1

所持チップ なし

極太レーザーで侵入者をデリートする！

中央に巨大なレーザー砲があり、その上下に小さな砲台が設置されている。レーザー砲を壊せば倒せるが、砲台から先に壊したほうがいい。ベルトコンベアで後ろに流されるので、前進するのも忘れずに。

砲台のHPは400。攻撃をかわしつつ、1発ずつ攻撃していこう。

オススメレギュラーチップ　スプレッドガン

攻撃力、攻撃範囲などの観点から、スプレッドガンがオススメ。片方の砲台を壊すと、セキュリティミサイルを撃つようになる。攻撃しやすい下の砲台を集中攻撃し、急いで壊してしまおう。

下の砲台を壊したら、上の砲台を攻撃。弾の回避を優先しよう。

使う攻撃

セキュリティレーザー
攻撃力 120
上の砲台から発射される、屈折するレーザー。セキュリティショットと一緒に飛び越えよう。

セキュリティショット
攻撃力 70
上の砲台から発射される。セキュリティレーザーに気を取られて、不意をつかれないように注意。

セキュリティミサイル
攻撃力 80
片方の砲台を壊すと、もう片方が撃ってくる追尾ミサイル。ロックバスターで撃ち落とそう。

メガセキュリティビーム
攻撃力 150
一定の周期で発射される極太のレーザー。ジャンプしなければ当たらないので、あと回しにして上下の砲台を破壊しよう。

ブルース

属性 HP 800

出現ステージ オフィシャル専用エリア（グローバルエリア3）

所持チップ バリアブルソード、ブルース

永遠のライバル登場。チップを駆使して戦え！

ひんぱんにワープしてくるため間合いの調節ができず、同時にすばやい剣攻撃がくるため回避もままならない。インビジブルやユカシタなどで無敵になるか、イアイフォームで待ち構えて反撃しよう。

怒涛の攻撃が続く。無敵系チップを使い切るまえに倒すこと。

オススメレギュラーチップ　インビジブル3、ユカシタなど

バスティングレベルSで倒すには、無敵になるのが近道だ。ダメージを受けるまえに透明になっておき、メガキャノンやハンマーなど攻撃力の高いチップを連発しよう。正攻法では勝てない!?

ワープからの攻撃が曲者。無敵が切れたら、すぐにつぎを使おう。

使う攻撃

ワイドソード
攻撃力 70
ロックマンのものより威力は落ちるが、使いかたは超一流。

ブルースシールド
攻撃力 40
ハイガードでのカウンター攻撃。衝撃波はチップでよけよう。

フミコミザン
攻撃力 70
目視してからの回避は不可能。チップで無敵になっておこう。

正面突破
攻撃力 70
ダッシュからの剣攻撃。ジャンプやスライディングでかわそう。

ドリームソード
攻撃力 120
巨大な衝撃波。無敵になってやりすごそう。

ⓌドリームウイルスR

属性 ・ **HP** ???

出現ステージ	ウラインターネット3
所持チップ	なし

ついに最後の決戦！
こいつがすべての元凶だ!!

ウラインターネットの最深部でロックマンを待ち受ける、WWWの残党である教授が復活させた悪魔のウイルス。4属性のオーラと攻撃を使いわけ、歯向かうものを即座にデリートする。護衛として召喚されるウイルスもオーラをまとっているため、長期戦になればなるほどつらい戦いとなるだろう。

巨体のため、移動こそしないが、比類なき攻撃がロックマンに襲いかかる。

ある条件を満たすと、あのナビも登場！

フォルテ

属性 ・ **HP** ???

出現ステージ	デンサンエリア3
所持チップ	なし

■伝説のネットナビ出現！

より強大な力を求めてインターネットをさまようフォルテ。彼もこの世界のどこかに潜んでいるらしい。出会うために必要なものは、ネットナビに完勝する実力。すなわち、ナビチップの入手がカギを握っているのだ。

最強の名にふさわしい攻撃の数々。果たして、ロックマンに勝機はあるのか!?

さくいん

ロックマン エグゼ トランスミッション 公式ガイドブック

2003年4月3日　初版発行

発行人	辻本春弘
編集人	浜村弘一
副編集人	野田 稔
編集長	坂本武郎
副編集長	鈴木弘明
業務部	高橋敦子
印刷	図書印刷株式会社
編集	松村英彦（ファミ通書籍編集部）
構成	安部理一郎（有限会社アセンブル）
執筆	長谷川健太郎（有限会社アセンブル） 竹内拓也 松本英明
編集協力	深尾伸也（猿楽庁） 鶴岡勇輔（猿楽庁）
本文デザイン	株式会社エストール
マップ制作	矢谷竜也（アトリエネット）
装丁・デザイン監修	山田康幸（ファミ通書籍編集部）
校正	竹下陽子 古川香苗
制作・発売	株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL:03-5433-7850（営業局）
発行	株式会社カプコン 〒540-0037 大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3

ISBN4-7577-1415-7
Printed in JAPAN